2,–DM
Nr. 12/23.3.1982

Walt Disneys

MICKY MAUS

ÖSTERREICH oS 15
SCHWEIZ sFr 2.–
LUXEMBURG frs 36
BELGIEN bfrs 36
ITALIEN Lire 1300
NIEDERLANDE hfl 2,50
SPANIEN Ptas 100

Die größte Jugendzeitschrift der Welt

Mickys SPIELE-AKTION

Spiel- und Bastelteil

HOLLYWOOD-SPIEL

Teil 2

Mit Super-Gewinnspiel! Traumreise nach Disney-World in Amerika zu gewinnen!

Printed in Germany

„Meine Meinung"

Bildfolgen aus dem alten MMK

MICKY MAUS KLUB

Liebe Freunde,

wir hatten Euch gebeten, uns Eure Meinung zum neuen Micky-Maus-Klub zu schreiben. Viele, viele haben das getan. Im letzten Heft haben wir schon darüber berichtet. Heute möchten wir einen Punkt klären, den viele auf ihren Postkarten erwähnt haben.

Die Bildfolgen aus dem alten MMK sind auch im neuen MMK noch erhältlich. Aber nur, solange unser Vorrat reicht. Zur Zeit sind noch alle Bildfolgen vorhanden, z. B:

Bildfolge 1: Minni Maus
Bildfolge 8: Oma Duck
Bildfolge 10: Daniel Düsentrieb und Helferlein

© Walt Disney Productions

Wo gibt's die Bildfolgen?

Jede Bildfolge gibt es für fünf Schnipps da, wo es auch die Artikel aus dem neuen MMK gibt, bei der
Micky-Maus-Zentrale - Postfach 1215
7000 Stuttgart 1

PS: Bitte vergeßt beim Bestellen von Bildfolgen nicht, anzugeben, daß Ihr Bildfolgen und nicht etwa Aufkleber haben wollt.

Jetzt gibt es das preisgünstige Film-Sonderheft

Walt Disney
Cap und Capper

Für alle, die von dem aufregenden Filmabenteuer so begeistert waren, daß sie gern eine lebendige Erinnerung daran haben möchten. Aber auch für all jene, die noch keine Gelegenheit hatten, Cap und Capper im Kino zu erleben.

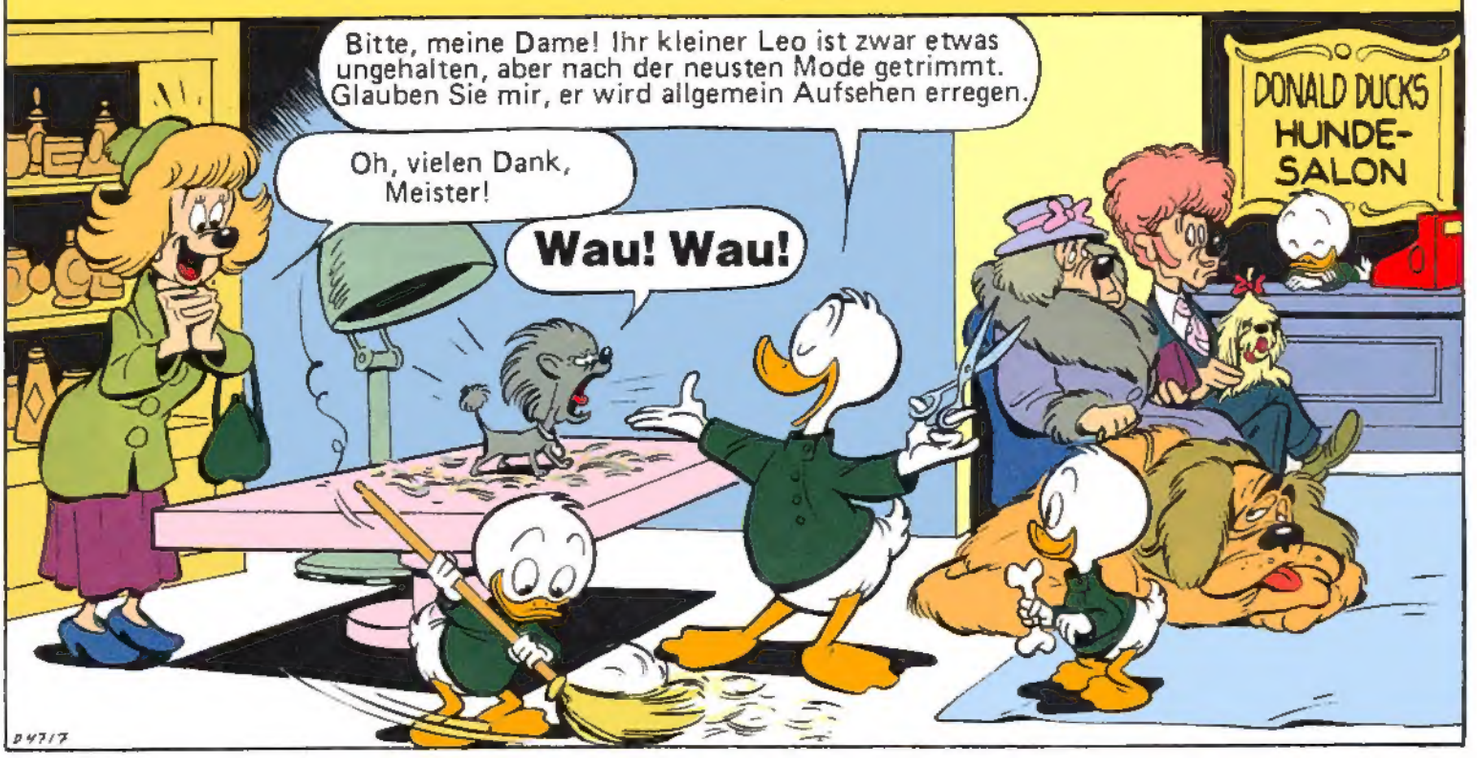
Film-Sonderheft Cap und Capper. Jetzt überall im Zeitschriftenhandel!

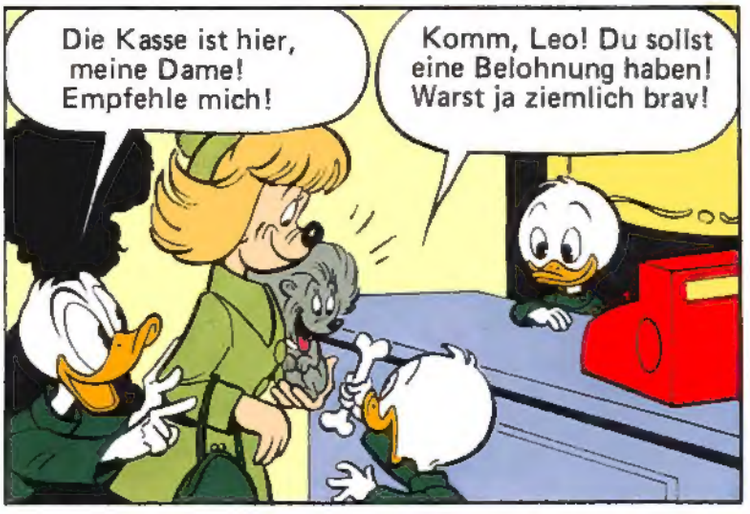
© Walt Disney Productions

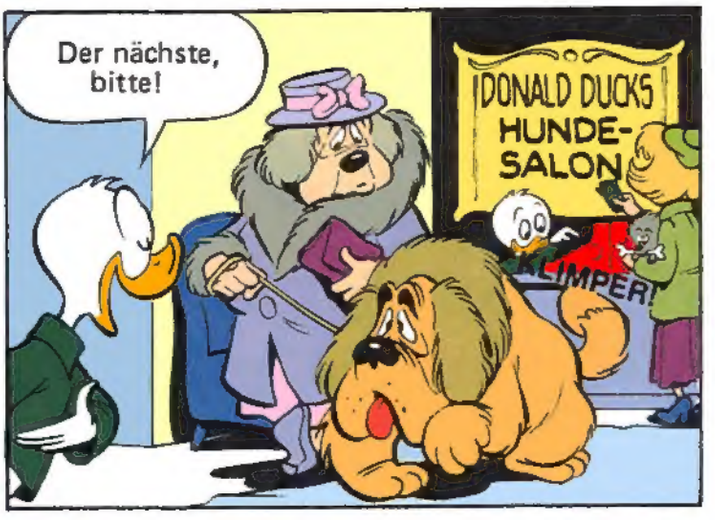
Walt Disneys

DONALD DUCK

Künstlerpech







Micky Maus wird in Gemeinschaft verlegt von Ehapa Verlag GmbH, D-7022 Leinfelden-Echterdingen 3, Postanschrift: Postfach 1215, 7000 Stuttgart 1, Egmont Verlag GmbH, Tivoligasse 52, A-1120 Wien, Egmont Verlag AG, Goldhaldenstraße 55, CH-8702 Zollikon.
Herausgeber: Adolf Kabatek. Chefredaktion: Dr. Erika Fuchs (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt).. Redaktion: Dorit Kinkel. Anzeigen: Kurt H. Lessig, Tel. 07 11/79 71 – 353 (verantwortlich für den Anzeigeninhalt). Spiel- und Bastelteil: Ulli Vogel, Manfred Bäumchen.
Grafik: Ute Krautwasser, Günter Schmidt. Produktion: Klaus F. Wagner. Anzeigenpreise lt. Tarif 16 vom 2.1.1982. Abonnementpreise: Bei jährlicher Vorauszahlung DM 83,–, bei halbjährlicher Vorauszahlung DM 46,80 (PSchA Stgt. 10195 – 704 BLZ 600 100 70). Sammelmappe für ein Vierteljahr (13 Hefte) 6,50 DM je Mappe (zuzgl. Porto). In allen Preisen ist die Mehrwertsteuer enthalten. Erscheinungsweise wöchentlich im 32. Jahrgang. Kupfertiefdruck: W. Girardet, Essen. Copyright 1982 Walt Disney Productions.

Code Moral EUROPRESS JUNIOR Brüssel kontrolle

Nicht baden! Das liegt meinem Fifi nicht. Und auch nicht gründlich trimmen! Nur ein bißchen stutzen!
Puh!
Seufz!

Das ist ja ein ausgewachsenes Kalb! Wiegt mindestens eine Tonne!

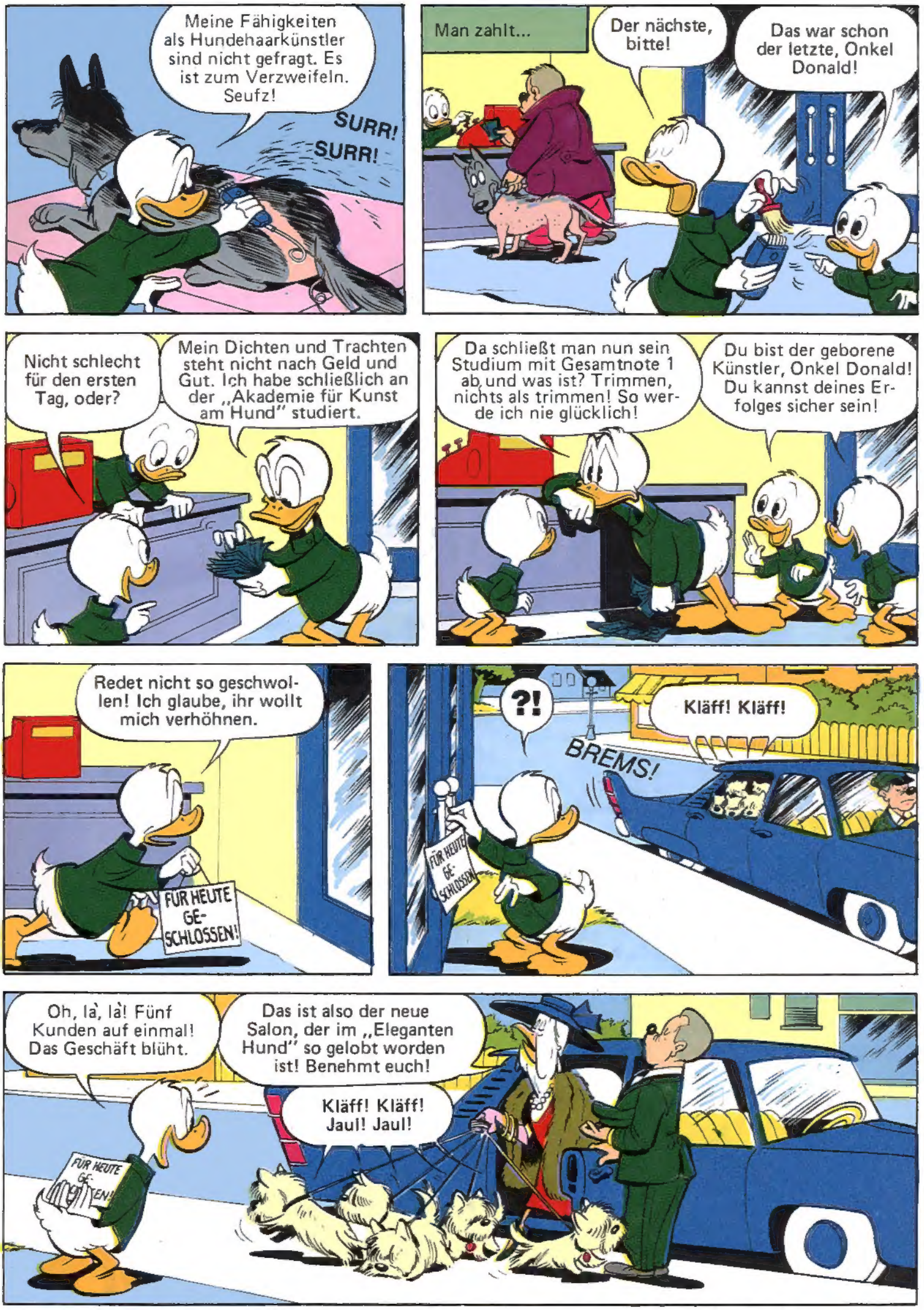
Immer nur Schnippeln und Schneiden! Wenn nicht bald jemand eine richtige Vollbehandlung verlangt, geh' ich ein vor Langeweile.
SCHNIPP!
SCHNIPPEL!
SCHNIPP!

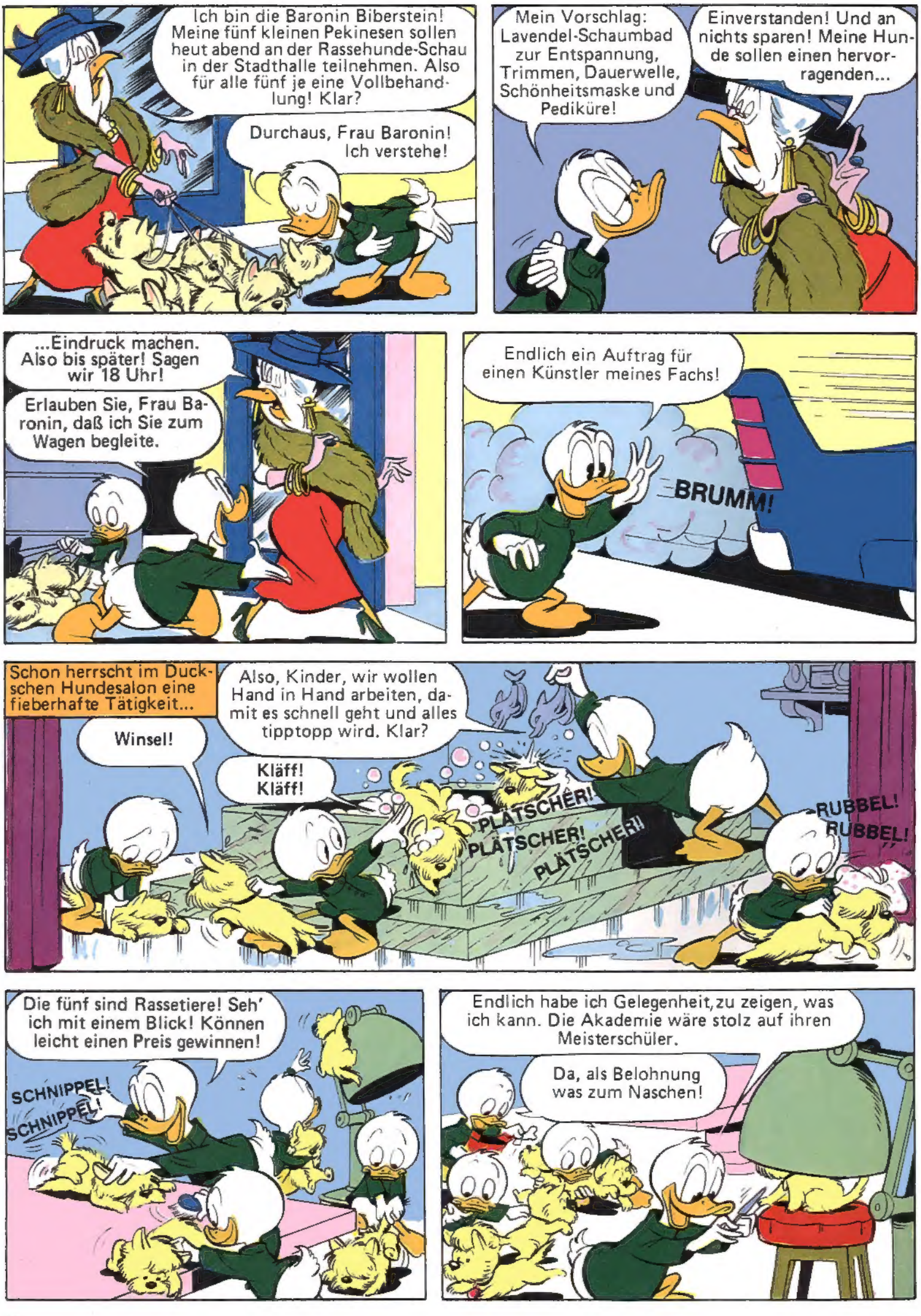
Der nächste, bitte!
Komm, Süße! Heut machen wir uns schön! Hast du doch so gern!
Kläff!

Wie wär's mit einer Dauerwelle? Steht jedem Hund gut zu Gesicht und hält dreimal so lange wie eine Wasserwelle.
Auf keinen Fall! Nur trimmen, aber nicht zu kurz!

Seufz! Keiner darf in die Marmorwanne oder unter die Trockenhaube! Und dabei hab' ich noch elf Raten für die Einrichtung zu zahlen!

Darf's eine Pediküre sein? Hunde haben gern gepflegte Pfoten.
Quatsch! Einfach mit der Haarschneidemaschine einmal über den ganzen Kerl! Das reicht wieder für ein Jahr.

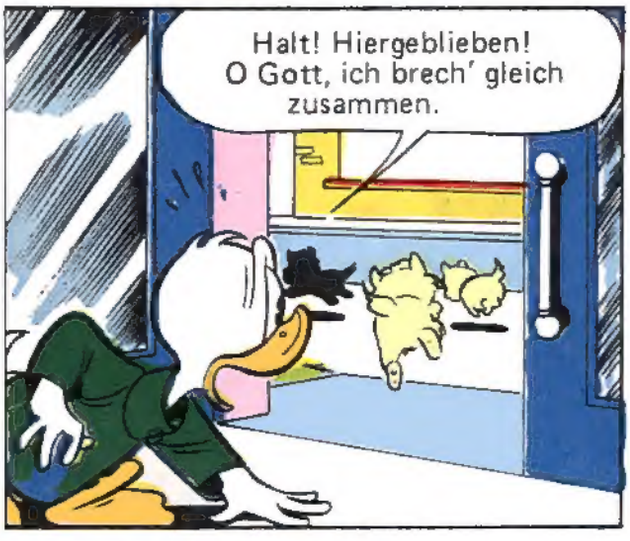

Meine Fähigkeiten als Hundehaarkünstler sind nicht gefragt. Es ist zum Verzweifeln. Seufz!
SURR!
SURR!
Man zahlt...
Der nächste, bitte!
Das war schon der letzte, Onkel Donald!
Nicht schlecht für den ersten Tag, oder?
Mein Dichten und Trachten steht nicht nach Geld und Gut. Ich habe schließlich an der „Akademie für Kunst am Hund" studiert.
Da schließt man nun sein Studium mit Gesamtnote 1 ab und was ist? Trimmen, nichts als trimmen! So werde ich nie glücklich!
Du bist der geborene Künstler, Onkel Donald! Du kannst deines Erfolges sicher sein!
Redet nicht so geschwollen! Ich glaube, ihr wollt mich verhöhnen.
FÜR HEUTE GE-SCHLOSSEN!
?!
Kläff! Kläff!
BREMS!
FÜR HEUTE GE-SCHLOSSEN
Oh, là, là! Fünf Kunden auf einmal! Das Geschäft blüht.
Das ist also der neue Salon, der im „Eleganten Hund" so gelobt worden ist! Benehmt euch!
Kläff! Kläff! Jaul! Jaul!
FÜR HEUTE GE-


Ich bin die Baronin Biberstein! Meine fünf kleinen Pekinesen sollen heut abend an der Rassehunde-Schau in der Stadthalle teilnehmen. Also für alle fünf je eine Vollbehandlung! Klar?
Durchaus, Frau Baronin! Ich verstehe!
Mein Vorschlag: Lavendel-Schaumbad zur Entspannung, Trimmen, Dauerwelle, Schönheitsmaske und Pediküre!
Einverstanden! Und an nichts sparen! Meine Hunde sollen einen hervorragenden...
...Eindruck machen. Also bis später! Sagen wir 18 Uhr!
Erlauben Sie, Frau Baronin, daß ich Sie zum Wagen begleite.
Endlich ein Auftrag für einen Künstler meines Fachs!
BRUMM!
Schon herrscht im Duckschen Hundesalon eine fieberhafte Tätigkeit...
Also, Kinder, wir wollen Hand in Hand arbeiten, damit es schnell geht und alles tipptopp wird. Klar?
Winsel!
Kläff! Kläff!
PLÄTSCHER! PLÄTSCHER! PLÄTSCHER!
RUBBEL! RUBBEL!
Die fünf sind Rassetiere! Seh' ich mit einem Blick! Können leicht einen Preis gewinnen!
SCHNIPPEL! SCHNIPPEL!
Endlich habe ich Gelegenheit, zu zeigen, was ich kann. Die Akademie wäre stolz auf ihren Meisterschüler.
Da, als Belohnung was zum Naschen!

17.50! Die Arbeit ist getan...
Es war nicht einfach, Kinder, aber wir können stolz auf das Werk unsrer Hände sein!
Mann, hab' ich einen Durst!
Kläff! Kläff!

Ich hol' uns allen was zu trinken! Was Kaltes, Nasses!
O ja! Das wär' gut!

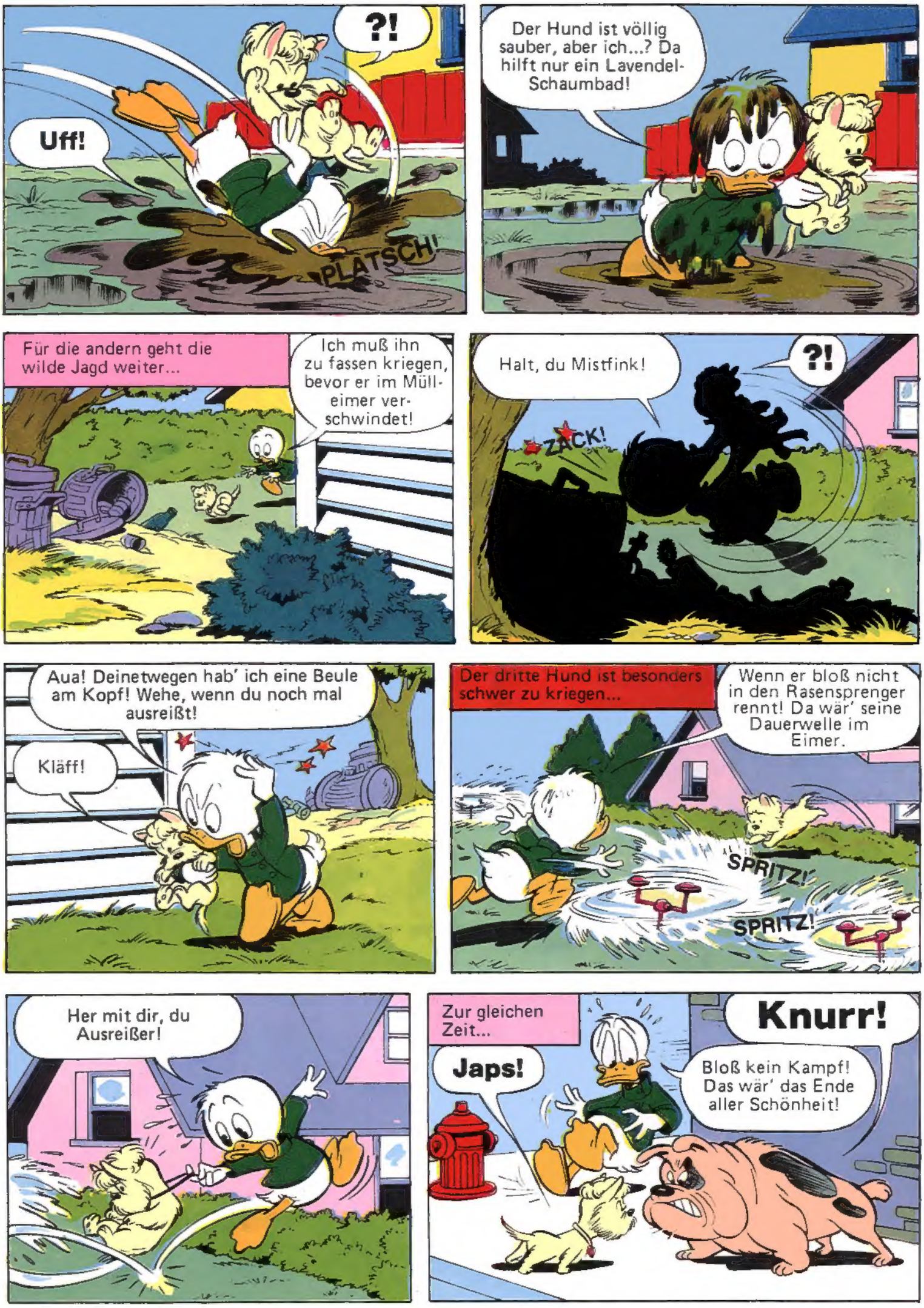
Huch!
Kläff! Kläff! Kläff! Kläff! Kläff!
In Hundesprache: Bloß raus aus diesem Schuppen! Jetzt oder nie!

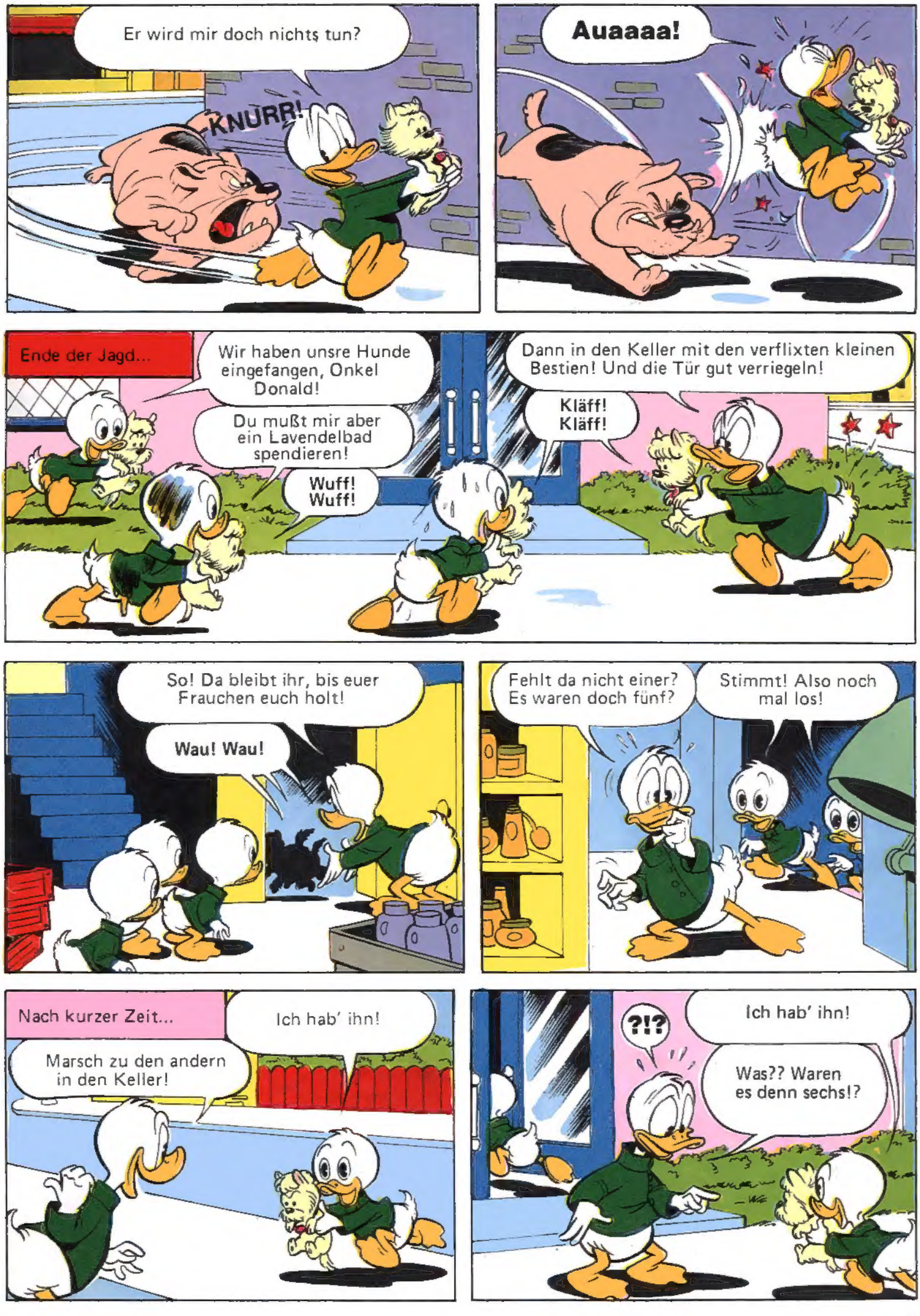

Halt! Hiergeblieben! O Gott, ich brech' gleich zusammen.

Fangt sie! Um Himmels willen, fangt sie!
Ja ja! Jeder einen, du zwei!

Ich nehm' den da!

Kläff! Kläff!
Nicht in die Pfütze! Bitte nicht!


?!
Uff!
PLATSCH!
Der Hund ist völlig sauber, aber ich...? Da hilft nur ein Lavendel-Schaumbad!
Für die andern geht die wilde Jagd weiter...
Ich muß ihn zu fassen kriegen, bevor er im Müll-eimer ver-schwindet!
Halt, du Mistfink!
?!
ZACK!
Aua! Deinetwegen hab' ich eine Beule am Kopf! Wehe, wenn du noch mal ausreißt!
Kläff!
Der dritte Hund ist besonders schwer zu kriegen...
Wenn er bloß nicht in den Rasensprenger rennt! Da wär' seine Dauerwelle im Eimer.
SPRITZ!
SPRITZ!
Her mit dir, du Ausreißer!
Zur gleichen Zeit...
Knurr!
Japs!
Bloß kein Kampf! Das wär' das Ende aller Schönheit!


Er wird mir doch nichts tun?
KNURR!
Auaaaa!
Ende der Jagd...
Wir haben unsre Hunde eingefangen, Onkel Donald!
Du mußt mir aber ein Lavendelbad spendieren!
Wuff! Wuff!
Dann in den Keller mit den verflixten kleinen Bestien! Und die Tür gut verriegeln!
Kläff! Kläff!
So! Da bleibt ihr, bis euer Frauchen euch holt!
Wau! Wau!
Fehlt da nicht einer? Es waren doch fünf?
Stimmt! Also noch mal los!
Nach kurzer Zeit...
Ich hab' ihn!
Marsch zu den andern in den Keller!
?!?
Ich hab' ihn!
Was?? Waren es denn sechs!?

Ich weiß nicht genau, wie viele es waren!
Ich hab' ihn!!!
Nummer 7? Mir steht der Verstand still!
?!
!?

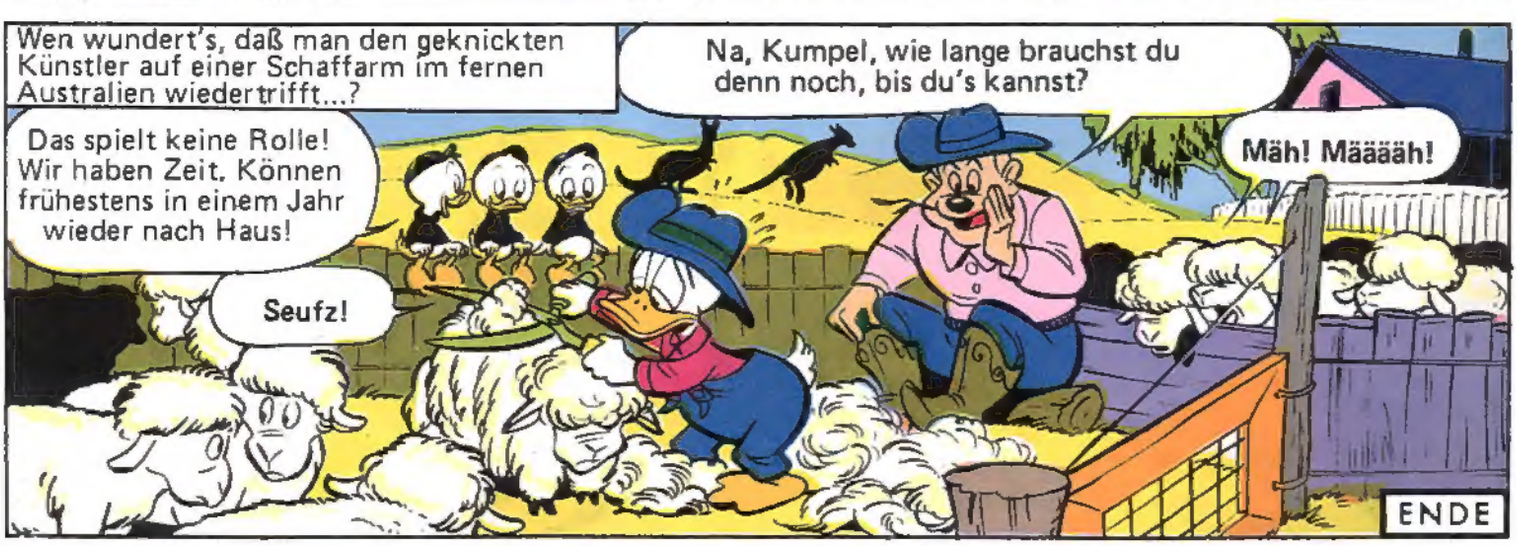
Na, Meister, sind meine kleinen Lieblinge fertig für die Hunde-Schau?
Aber gewiß doch, Frau Baronin! Ich hole sie gleich.

Wo kommt ihr denn her? Und wie seht ihr aus?
?!?
Das sind nicht Ihre! Ihre sind im Keller.
Kläff, kläff, kläff!

Da unten! Wir holen sie rauf.
??

Der Keller ist leer!
?!?

Aber das Fenster sperrangelweit offen! Das sagt alles!
Wohltätige Ohnmacht!


Wen wundert's, daß man den geknickten Künstler auf einer Schaffarm im fernen Australien wiedertrifft...?
Na, Kumpel, wie lange brauchst du denn noch, bis du's kannst?
Das spielt keine Rolle! Wir haben Zeit. Können frühestens in einem Jahr wieder nach Haus!
Mäh! Määäääh!
Seufz!
ENDE

Aufregende Reise in die Vergangenheit

Durch einen Zauberbaum werden Micky und Goofy ganz überraschend in die Vergangenheit versetzt. Dabei begegnen sie seltsamen Tieren, die bis heute längst ausgestorben sind. Sie erleben den Turmbau zu Babel und sind ständig vor wilden Kriegerhorden auf der Flucht...

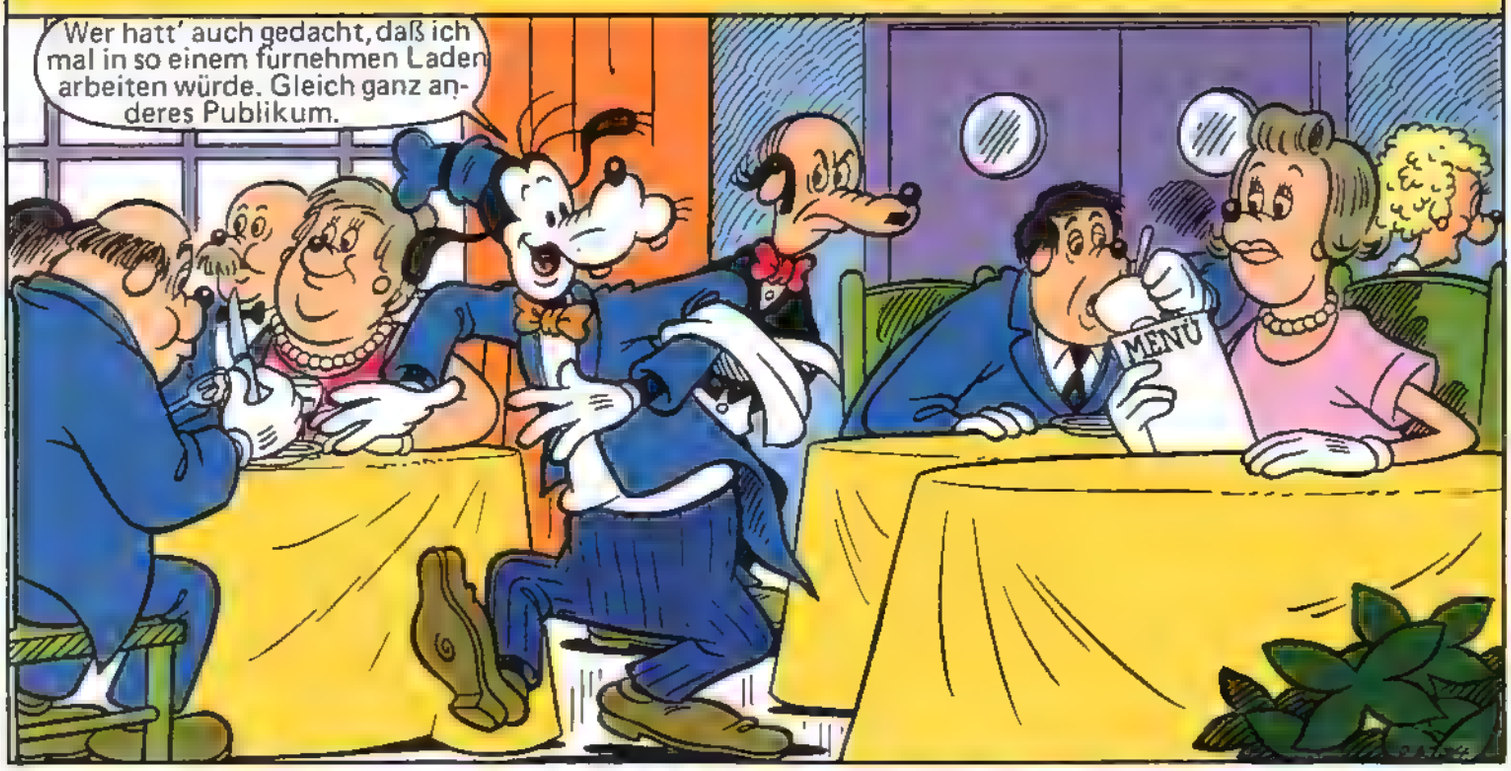
Außerdem erlebt ihr im neuesten LUSTIGEN TASCHENBUCH aufregende Wagenrennen in einer römischen Arena und andere spannende Abenteuer.

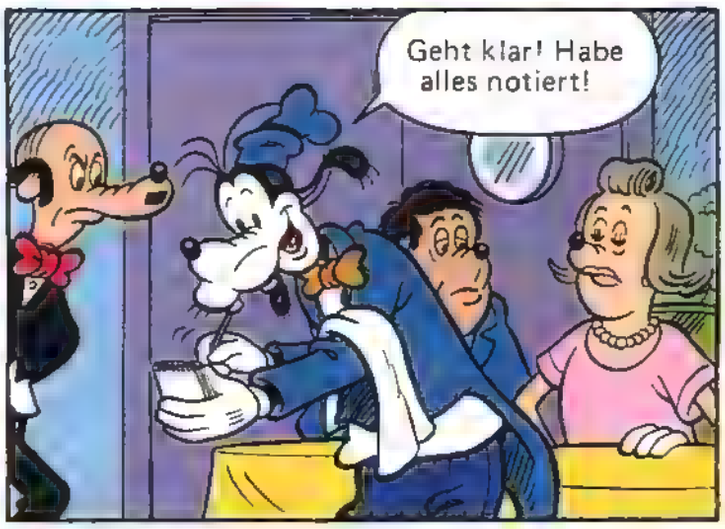
Walt Disneys
LUSTIGES TASCHENBUCH Nr.80
Jetzt überall im Zeitschriftenhandel!

Walt Disney's

GOOFY

Der Gast ist König





Unglaublich, was man heutzutage für Personal beschäftigen muß.
BUMS!
Ein Filetsteak mit Salat! Essen Sie schnell, damit's nicht kalt wird!
Wie?
Was bringen Sie mir da? Ich wollte Gemuse dazu!
Nein, wollten Sie nicht! Sie wollten Salat. Das weiß ich ganz genau!
Wenn ich sage, ich habe Gemüse dazu bestellt, dann habe ich Gemüse dazu bestellt! Haben Sie mich verstanden?
Haben Sie nicht!
Haben Sie nicht!
Habe ich doch!
Habe ich doch!
Entschuldigen Sie, Gnädigste! Kann ich Ihnen helfen?
Ich habe ein Steak mit Gemüse bestellt! Sehen Sie selbst, was das ist.
Wenn die Dame Gemüse bestellt, dann bringen Sie das auch gefälligst!
Aber das ist ungerecht!
Das interessiert mich nicht! Der Gast ist König! Merken Sie sich das!
Auch wenn er unrecht hat?

Der nächste Gast...
Kellner, in meiner Suppe schwimmt eine Fliege!

Das ist keine Fliege, das ist ein Champignon!
Wenn ich sage, es ist eine Fliege, dann ist es eine Fliege!

Wollen Sie Krach mit mir anfangen? In Ihrer Suppe ist ein Champignon und keine Fliege!
Wie bitte?

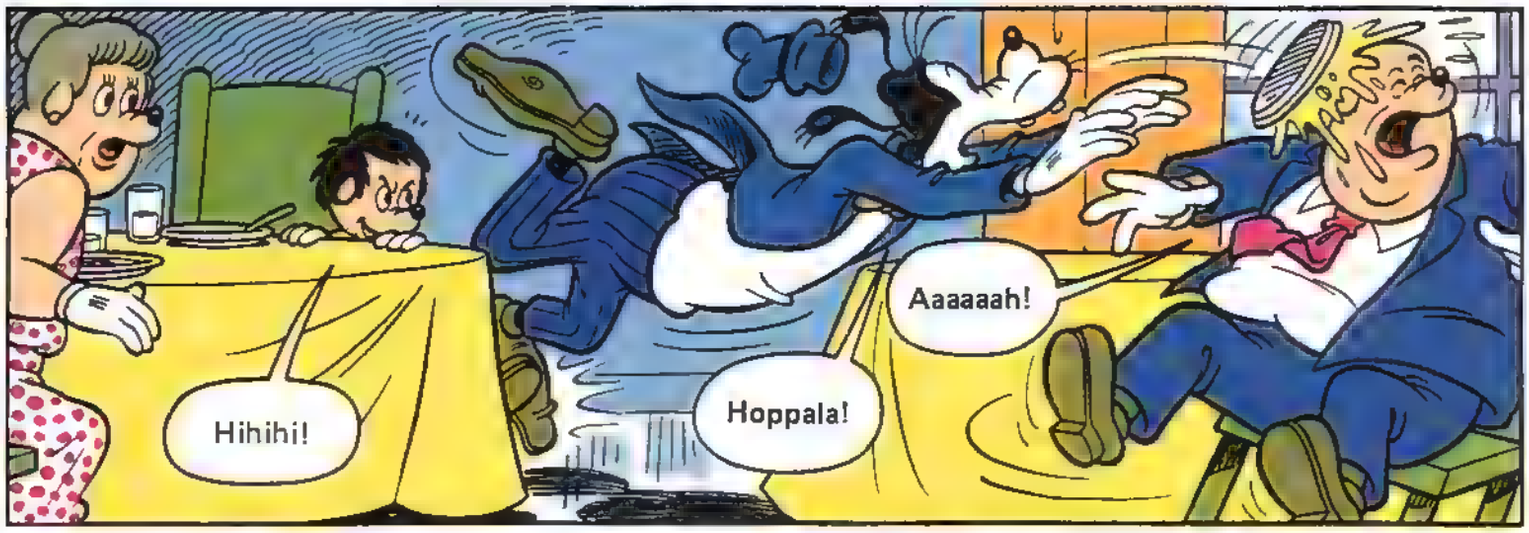
Es ist eine Fliege!
Es ist keine!
Es ist eine!
Es ist keine!

Sie haben eine Beschwerde, mein Herr?
In meiner Suppe ist eine Fliege, und wenn Ihr Kellner das zehnmal abstreitet!

Wie oft muß ich Ihnen noch sagen, daß der Gast immer recht hat!
Ja, aber...

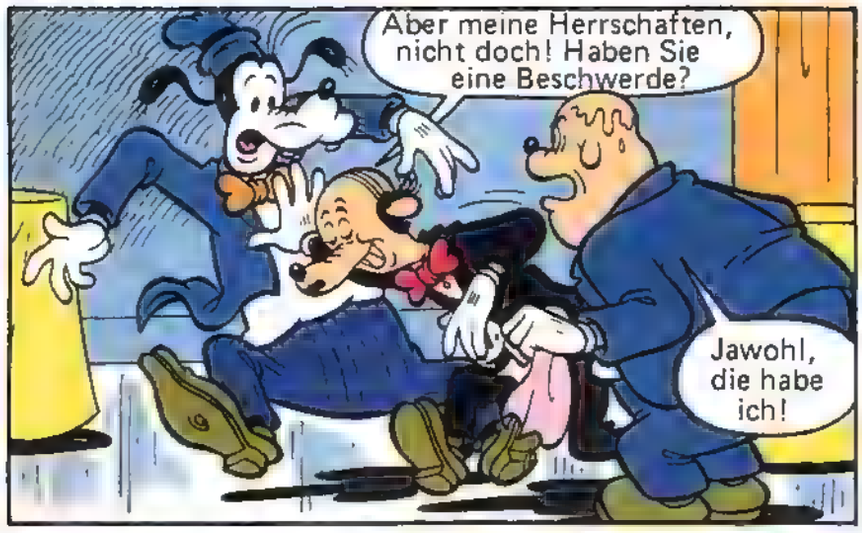
Kein Aber! Bringen Sie dem Gast eine frische Suppe!
Ist schon gut!

Diesmal ist gewiß keine Fliege in der Suppe!


Hihihi!
Hoppala!
Aaaaaah!

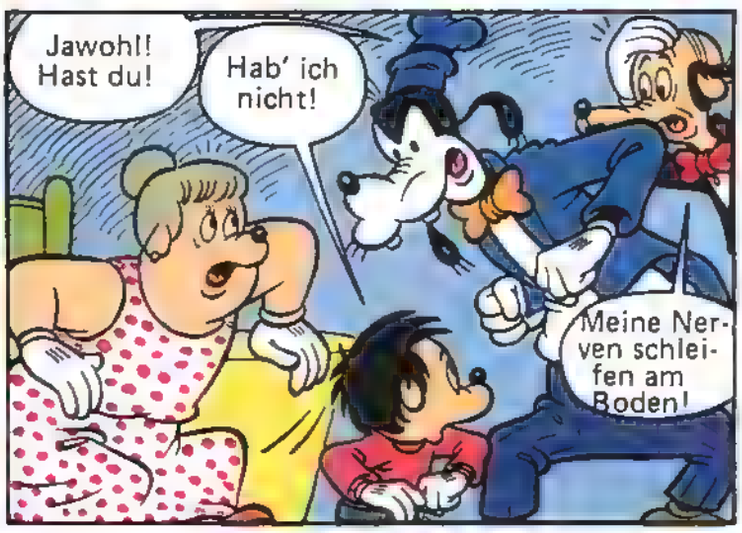
Sie... Sie haben mir mit Absicht die Suppe uber den Kopf geleert!
Nein, hab' ich nicht!

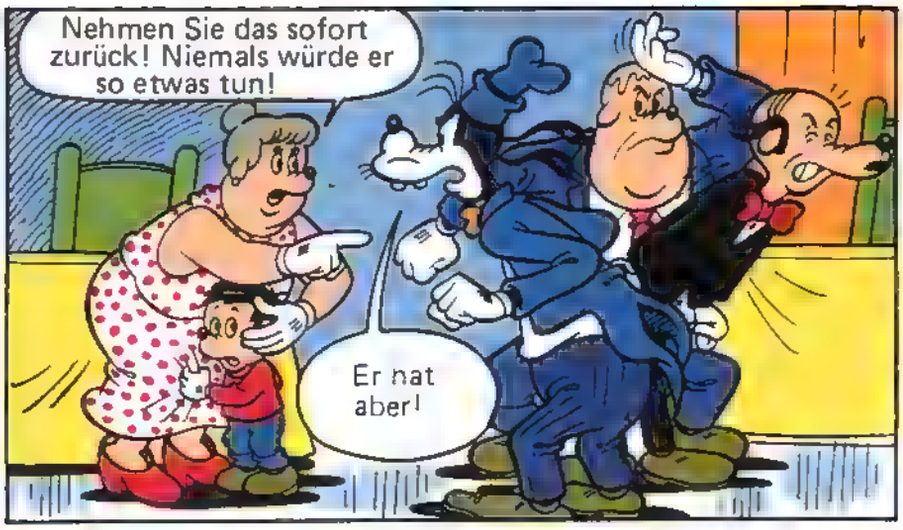
Haben Sie woh!
Hab' ich nicht!
Haben Sie woh!

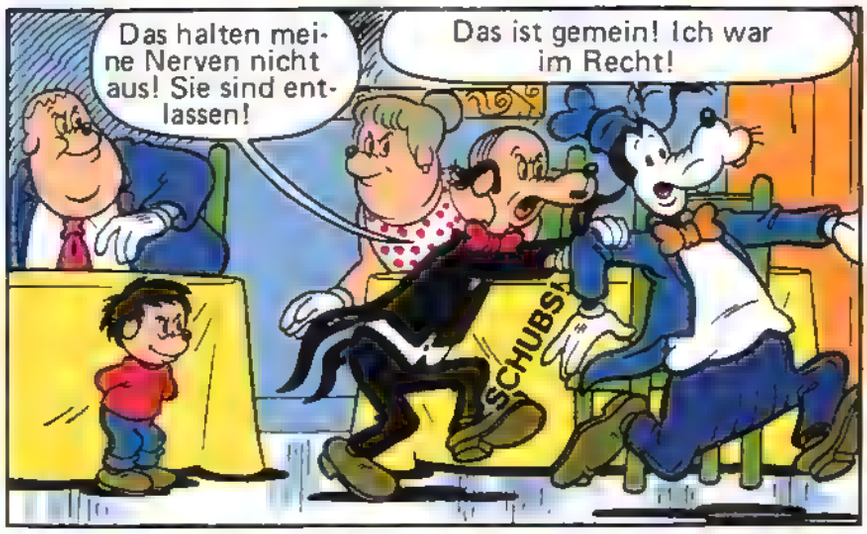

Aber meine Herrschaften, nicht doch! Haben Sie eine Beschwerde?
Jawohl, die habe ich!

Das war Absicht von dem Kerl, weil ich mich vorhin beschwert habe!
Das war ehrlich keine Absicht!
PLOPP!

Der da war's! Der Lausebengel hat mir ein Bein gestellt!
Wer? Ich?


Jawohl! Hast du!
Hab' ich nicht!
Meine Nerven schleifen am Boden!





Fortsetzung auf Seite 19

Komm in die LEGOLAND® Stadt!

Hol Dir die neue Post.

6362 Postamt
mit Paketwagen und Beamten

6304
2 Straßenplatten, Kreuzungen

6651 Postauto
mit Briefkasten
und Fahrer

LEGOLAND® Stadt.
Die aufregende Welt zum Bauen, Spielen und Sammeln.
Für Kinder ab 5 Jahre.

© 1982. LEGO GmbH Hohenwestedt® LEGO und LEGOLAND sind eingetragene Warenzeichen LSI/82

Ihr könnt immer noch dabeisein!

SUPER-GEWINNSPIEL

zu Mickys Spiele-Aktion

Euren Freunden aus der MICKY MAUS einmal persönlich die Hand schütteln. Das berühmte Cinderella-Schloß besichtigen. Zahlreiche Rummelplatz-Attraktionen kennenlernen, die auf der ganzen Welt ohne Beispiel sind...

Die vielen weiteren Gewinne sind ebenfalls eine Wucht:

333 × 2 Kinokarten

Damit Ihr Euch im Kino Eurer Wahl mal ein ganz besonderes Filmvergnügen leisten könnt. Auf den besten Plätzen, versteht sich.

Im nächsten Heft findet Ihr noch einmal einen Teilnahmeschein für das Super-Gewinnspiel. Und auch im letzten Heft steckte ja bereits einer. Aber Ihr wißt ja: Bereits mit der Einsendung des Teilnahmescheins aus diesem Heft könnt Ihr einen Preis gewinnen. Denn es nimmt ja **jeder** eingesandte Teilnahmeschein an der Verlosung der Traumreise nach Disney-World und der Kinokarten teil. Das heißt natürlich auch: Wer zwei oder drei Teilnahmescheine einsendet, hat die doppelte oder dreifache Gewinnchance. Übrigens: Wer mehrere Teilnahmescheine auf einmal einschickt, hat natürlich Porto gespart.

Ja, und noch etwas: Wer aus irgendwelchen Gründen nicht im Besitz aller 3 Hefte sein sollte, in denen Teilnahmescheine enthalten sind, darf sich fehlende Teilnahmescheine selber malen. Natürlich müssen sie nicht genauso aussehen wie die Originale. Es genügt, wenn Ihr draufschreibt „Teilnahmeschein für das Micky-Maus-Super-Gewinnspiel" und natürlich Euren Absender.

Viel Glück wünscht Euch

Eure *Micky Maus!*

Und so nehmt Ihr am SUPER-GEWINNSPIEL teil:

Einfach den abgebildeten Teilnahmeschein ausfüllen, ausschneiden und bis spätestens 5. April 1982 (Datum des Poststempels) einsenden an.
Micky-Maus-Super-Gewinnspiel
Postfach 1215 · 7000 Stuttgart 1

TEILNAHMESCHEIN

für das Super-Gewinnspiel in Eurer Micky Maus

Name _____

Vorname: _____ Alter:

Straße: _____

PLZ/Ort: _____

Letzter Einsendetermin ist der 5. April 1982.

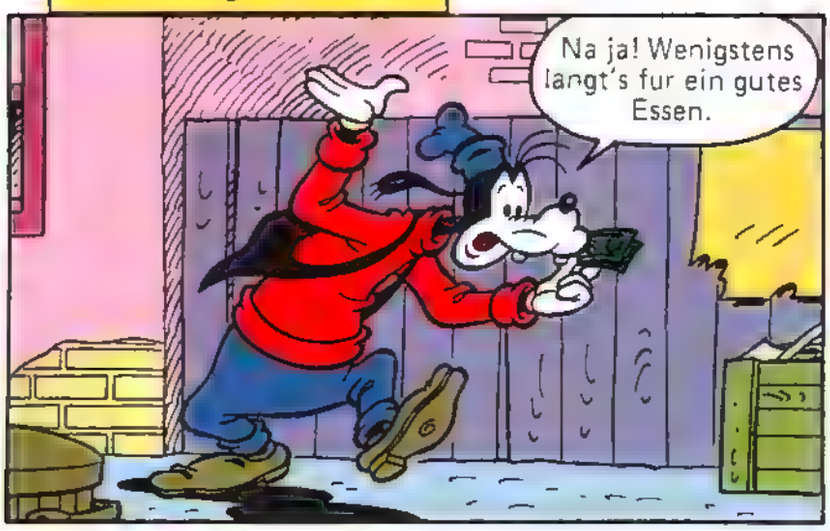
Bitte einsenden an:
Micky-Maus-Super-Gewinnspiel
Postfach 1215
7000 Stuttgart 1

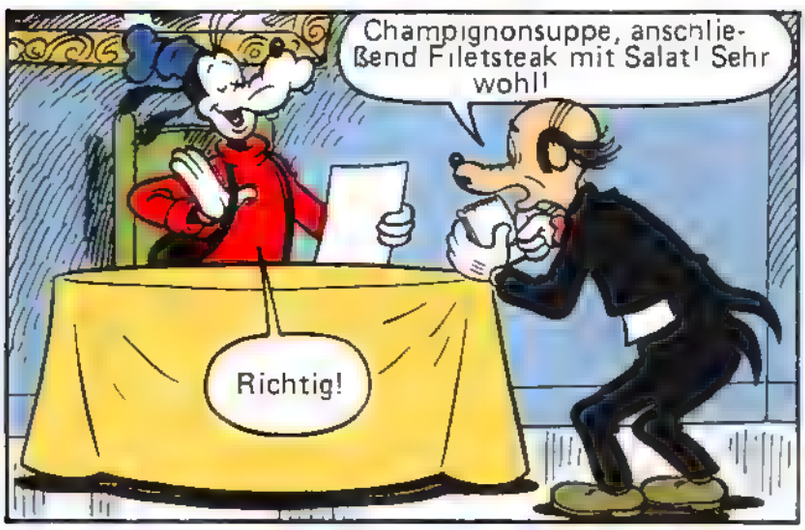
Der Einsender dieses Scheins nimmt am Super-Gewinnspiel der Micky Maus teil.
Zu gewinnen sind eine Traumreise für zwei Personen nach Disney-World in Amerika und 333 × 2 Kinokarten.

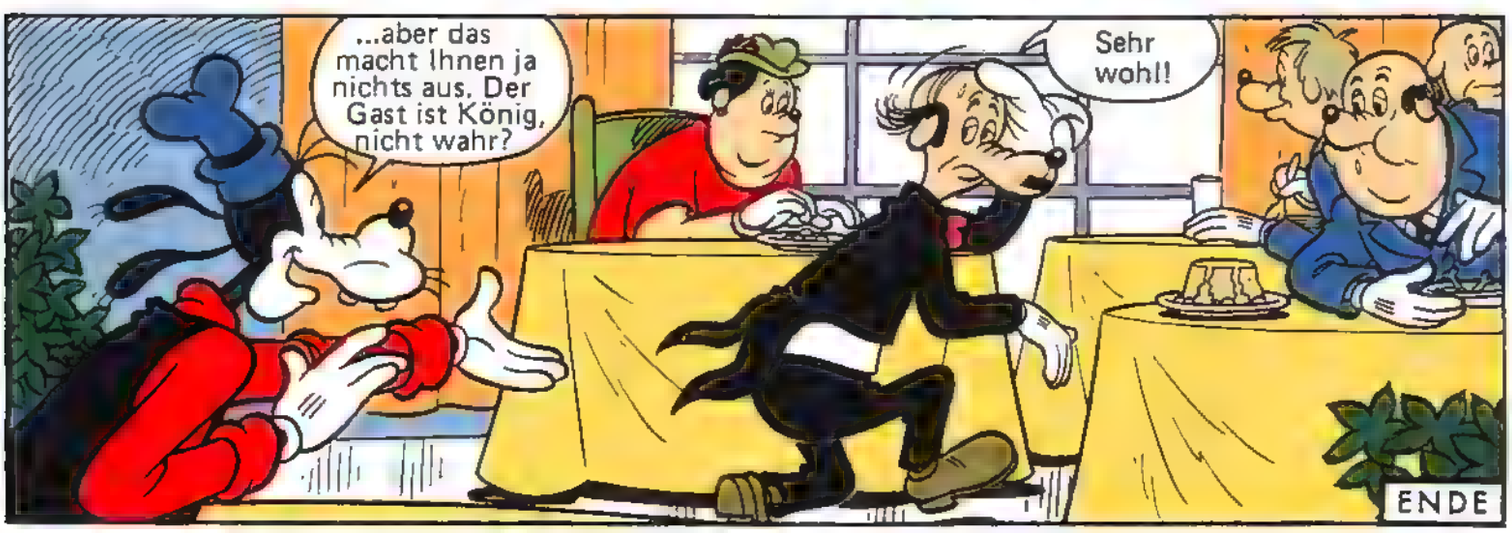
Werden mehr Teilnahmescheine eingesandt, als Gewinne ausgesetzt sind, entscheidet das Los. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des Ehapa Verlages und deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen.

© WALT DISNEY PRODUCTIONS

Fortsetzung von Seite 16







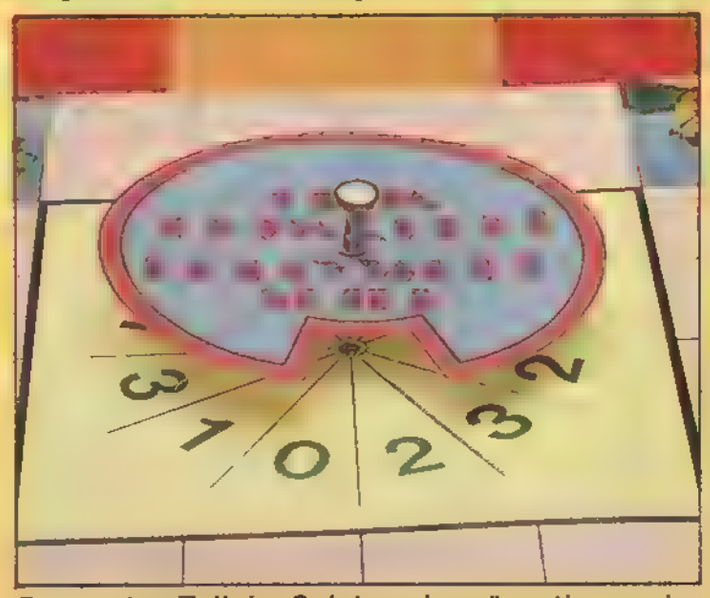
HOLLYWOOD SPIEL

Heute im Spiel- und Bastelheft

Hallo, liebe Spielfreunde,

der Vorhang hebt sich zum zweiten Akt des Hollywoodspiels: nach Schauspieler- und Kreditkarten im letzten Heft* kommen heute Spielplan und Spielgeld zu Euch.

Das Spielgeld wird einfach ausgeschnitten. Zum Plan empfehlen wir Euch: Klebt ihn auf ein Stück Pappe. Das ganze Spiel wird dann wesentlich stabiler, und vor allem könnt Ihr die runde Scheibe, die in die Mitte des Spielplans gehört, wesentlich besser montieren! Wie die Scheibe mit einer Musterbeutelklammer am Plan festgemacht wird, zeigt Euch die Abbildung!

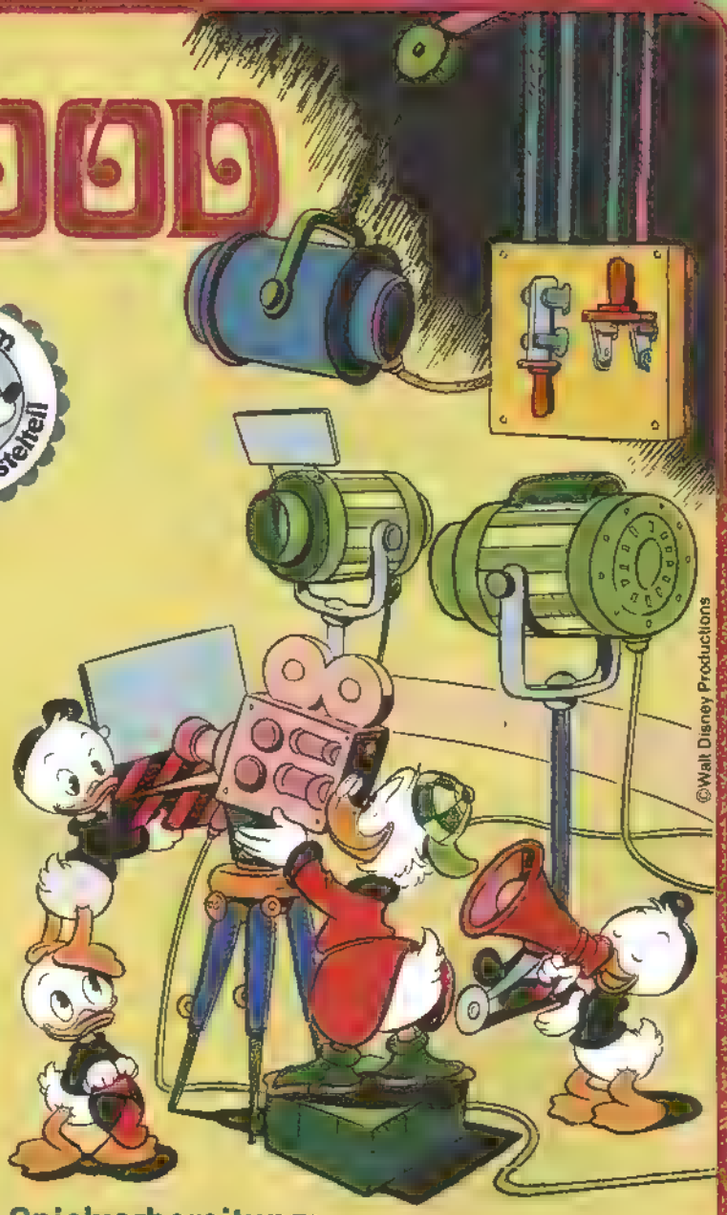


Den ersten Teil der Spielregeln präsentieren wir Euch bereits hier. Hebt ihn zusammen mit den Spielteilen gut auf, damit Ihr in der nächsten Woche alles für das große Spiel beisammen habt.

Teil 1 der Spielregeln für das Hollywood-Spiel

Zum Hollywood-Spiel braucht Ihr:

Den Spielplan und das Spielgeld (in MM 12), die Schauspielerkarten und die Kreditkarten (in MM 11) und die Drehbücher und Ereigniskarten (in MM 13). Außerdem: Einen Würfel und für jeden Mitspieler eine Spielfigur, z. B. aus dem Mensch-Ärgere-Dich-Nicht-Spiel.


©Walt Disney Productions

Spielvorbereitung:

- Jeder Mitspieler erhält ein Drehbuch und 20 000 Taler. Den Rest des Geldes und die Kreditkarten behält die Bank. Ein Mitspieler wird zum Bankhalter ernannt.
- Die Ereigniskarten werden gemischt und verdeckt neben den Spielplan gelegt.
- Die Schauspielerkarten werden offen auf den Tisch gelegt. Reihum engagiert nun jeder Spieler einen Schauspieler, und zwar zu der Gage (so nennt man das Gehalt eines Schauspielers), die auf der Karte steht. Das wird so lange wiederholt, bis jeder Spieler vier Schauspieler verpflichtet hat. (Aber Achtung: Große Stars haben hohe Gagen. Da ist das Geld schnell alle. Beim Engagieren der Superstars anfangs lieber etwas zurückhaltender sein – sonst droht die Pleite!)

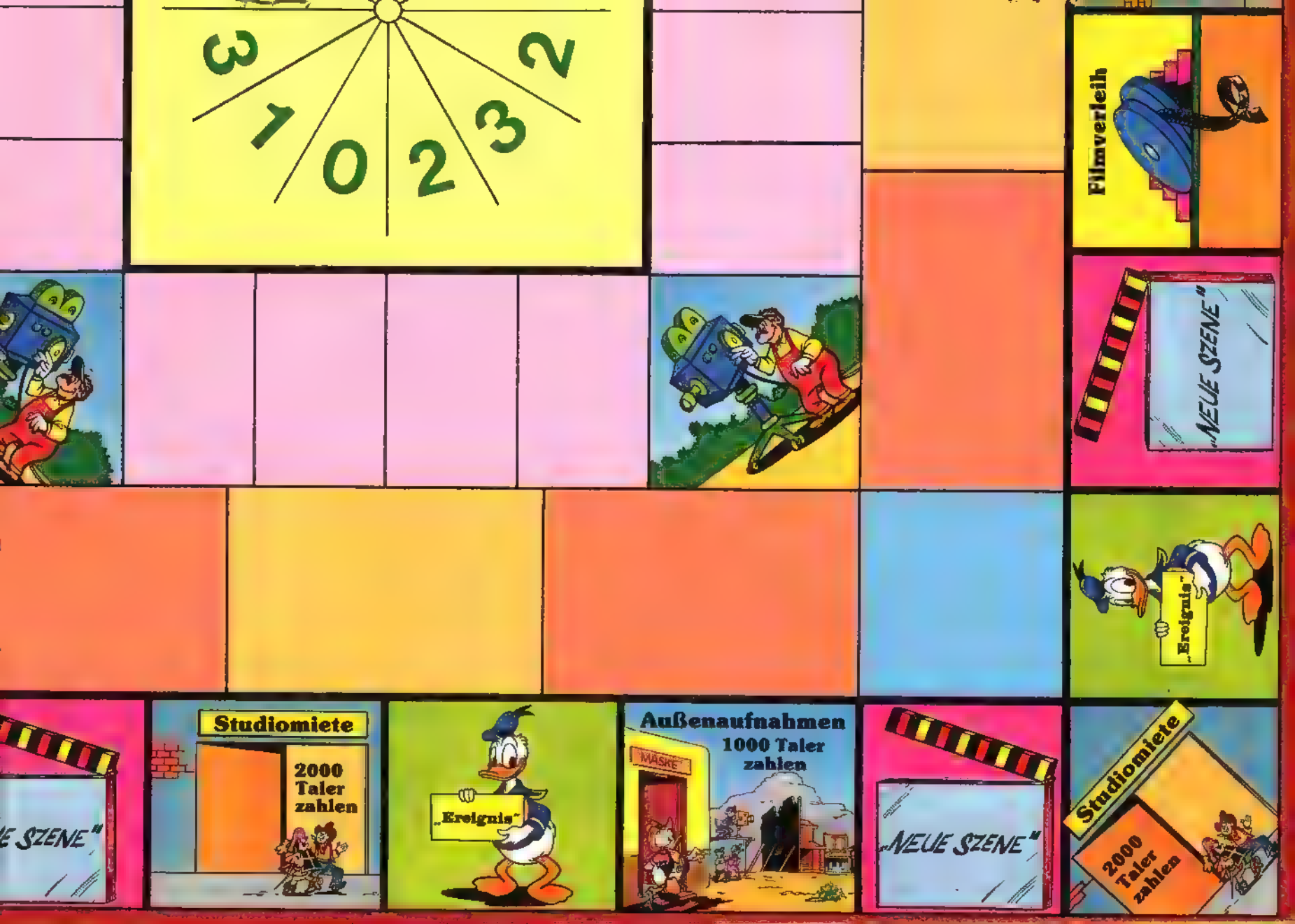
So, und jetzt kann das eigentliche Spiel beginnen, das sich in zwei Teile gliedert:

- Zunächst dreht jeder Spieler einen Film mit den von ihm engagierten Disney-Stars. Das ist die **Drehrunde** (Teil I).
- Der fertige Film wird anschließend an die Filmtheater verliehen. Natürlich für Geld. Das ist die **Einspielrunde** (Teil II).

Im nächsten Heft geht's weiter mit der großen Jagd um Geld und Stars: Drehbücher und Ereigniskarten vervollständigen das Hollywood-Spiel. Und es gibt auch wieder einen Teilnahmeschein fürs Super-Gewinnspiel. Also: Mitdabeisein bei der nächsten Micky Maus!

*Wem eine wichtige Micky Maus in der Sammlung fehlt, der kann sie mit einer Zahlkarte (DM 2,00 + Gebühr) nachbestellen. Adresse: Ehapa Verlag, Postfach 1215/7000 Stuttgart 1/Konto 8855-707

„NEUE SZENE"
„Ereignis"
„NEUE SZENE"
Drehpause
Studiomiete
2000 Taler zahlen
1.000 Taler
20.000 Taler
50.000 Taler


3
2
1
0
2
3
Filmverleih
„NEUE SZENE"
„Ereignis"
Studiomiete
2000 Taler zahlen
„Ereignis"
Außenaufnahmen
1000 Taler zahlen
MASKE
„NEUE SZENE"
Studiomiete
2000 Taler zahlen

Studiomiete
2000 Taler zahlen
Außenaufnahmen
1000 Taler zahlen
MASKE
„NEUE SZENE"
Studiomiete
2000 Taler zahlen
„Ereignis"
„NEUE SZENE"
Studiomiete
2000 Taler zahlen
„Ereignis"
Filmverle
1
2
3
0
1

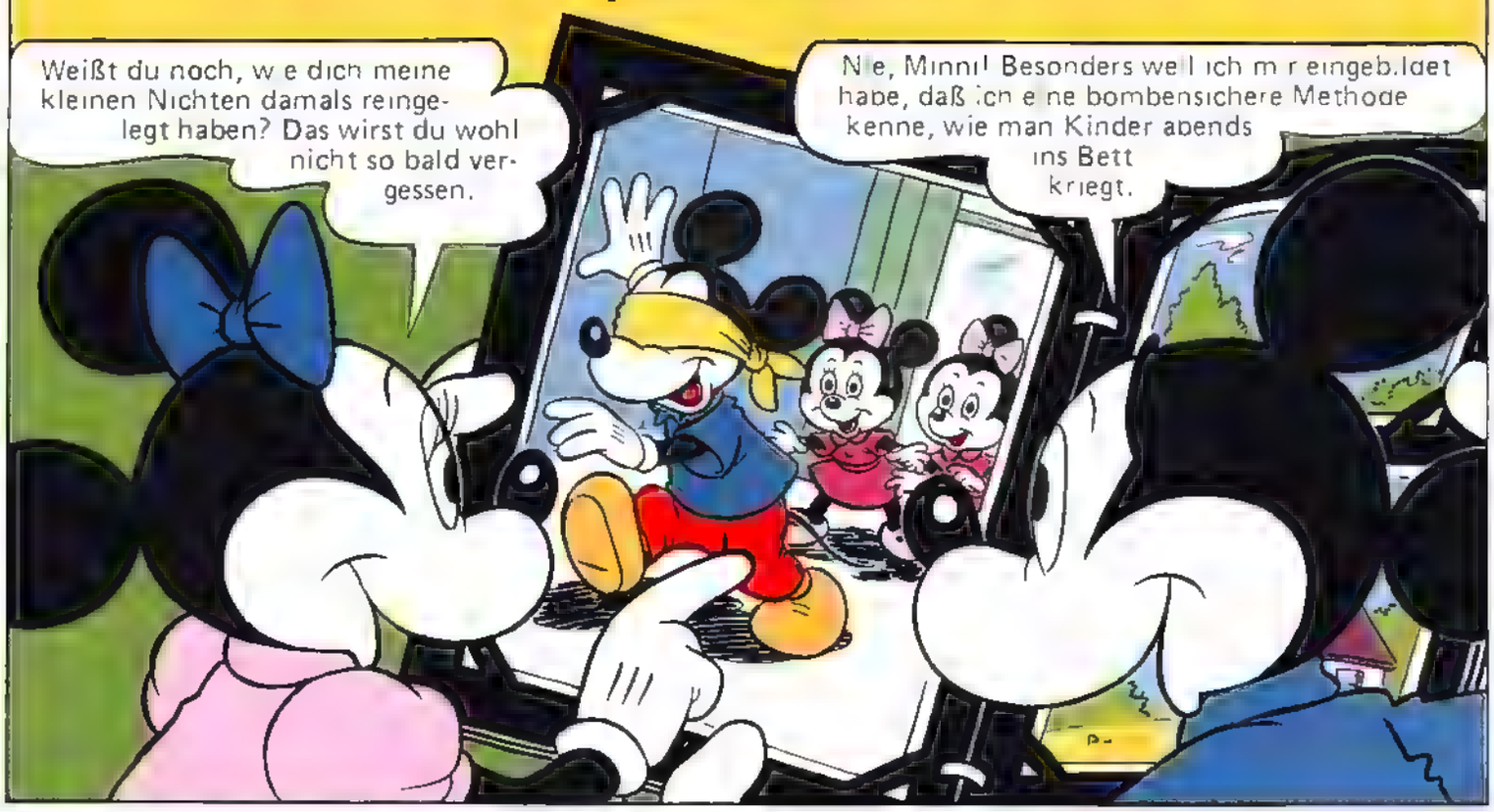
creation windisch ©Walt Disney Productions

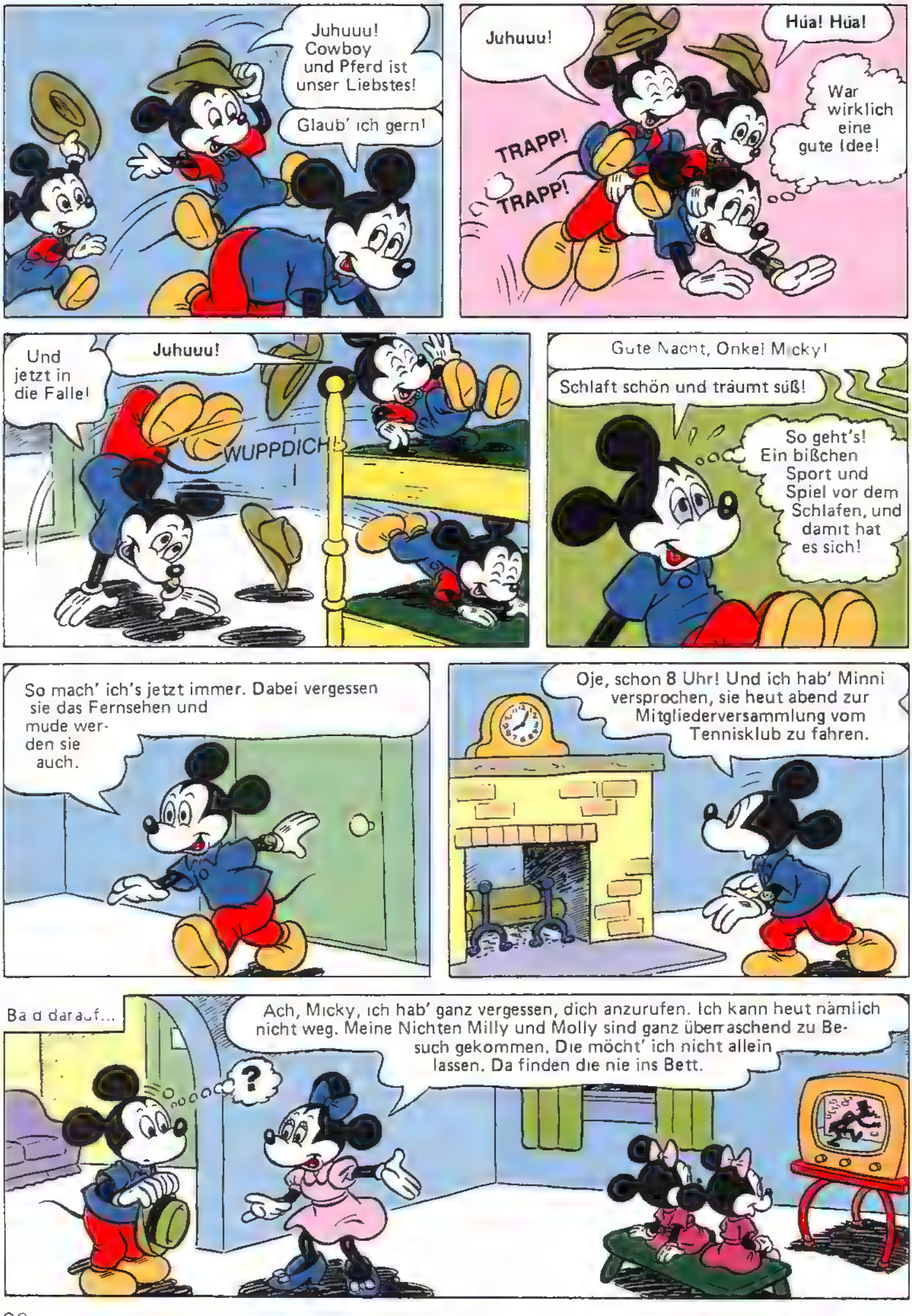
Beilage in MM 12/82

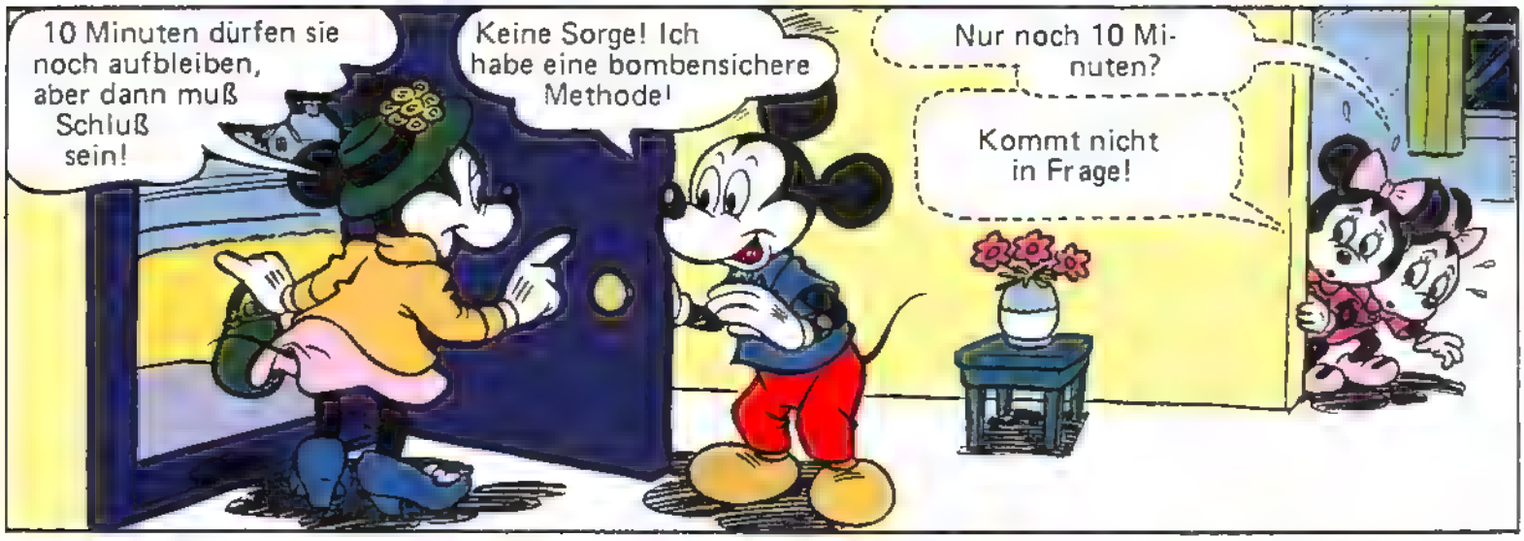
WALT DISNEY'S

MICKY MAUS

Späte Einsicht




Juhuuu! Cowboy und Pferd ist unser Liebstes!
Glaub' ich gern!
Juhuuu!
Húa! Húa!
War wirklich eine gute Idee!
TRAPP!
TRAPP!
Und jetzt in die Falle!
Juhuuu!
WUPPDICH!
Gute Nacht, Onkel Micky!
Schlaft schön und träumt süß!
So geht's! Ein bißchen Sport und Spiel vor dem Schlafen, und damit hat es sich!
So mach' ich's jetzt immer. Dabei vergessen sie das Fernsehen und mude werden sie auch.
Oje, schon 8 Uhr! Und ich hab' Minni versprochen, sie heut abend zur Mitgliederversammlung vom Tennisklub zu fahren.
Ba d darauf...
?
Ach, Micky, ich hab' ganz vergessen, dich anzurufen. Ich kann heut nämlich nicht weg. Meine Nichten Milly und Molly sind ganz überraschend zu Besuch gekommen. Die möcht' ich nicht allein lassen. Da finden die nie ins Bett.



© Walt Disney Productions

„Der TRX mit Nylonschaft,
der kühlt den Fuß so fabelhaft,
daß niemand mehr
zu fluchten braucht,
weil nach dem Sport
die Socke raucht."

Trainings- und Laufschuh „TRX Junior"
DM 39,90* Gr. 25–35
DM 42,50* Gr. 3½–6
*unverbindliche Preisempfehlung

adidas-Artikel gibt's beim Sportfachhandel und in den Sportabteilungen der Warenhäuser.

Die Weltmarke mit den 3 Streifen adidas

Nach 10 Minuten...
Zeit ins Bett zu gehen!
Wir mochten aber noch nicht ins Bett!
Nur noch ein Viertelstündchen! Bitte, bitte!

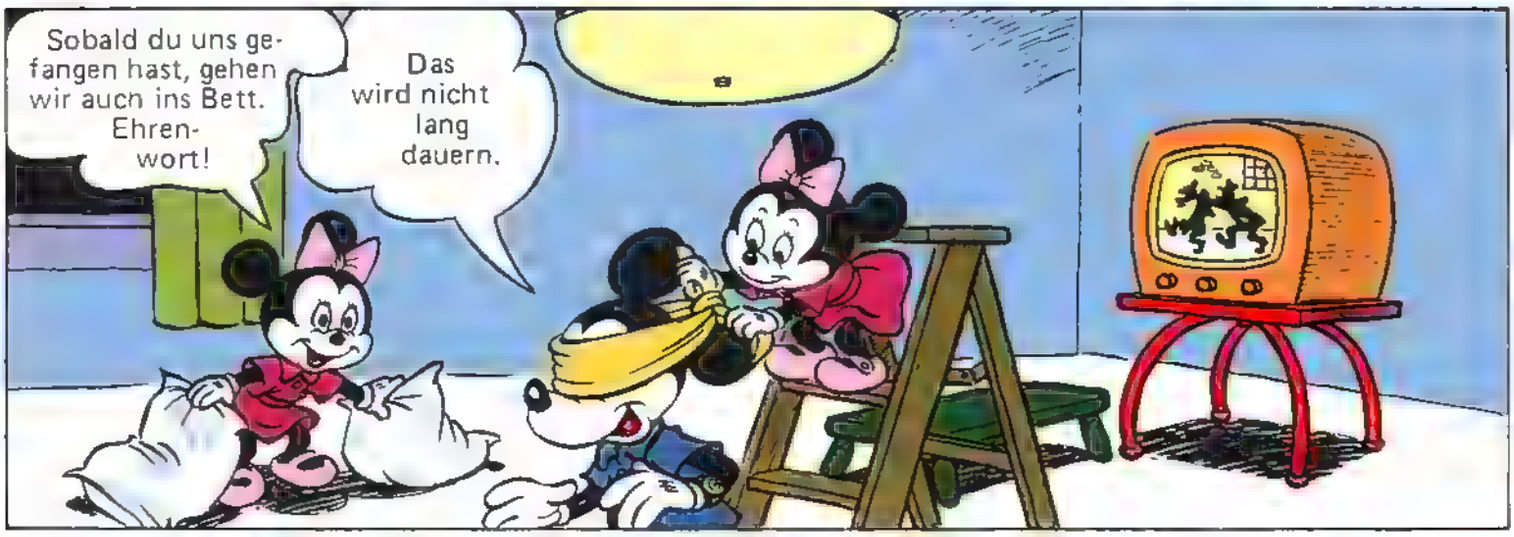
Das hab' ich mir gedacht! Kinder sind doch alle gleich!

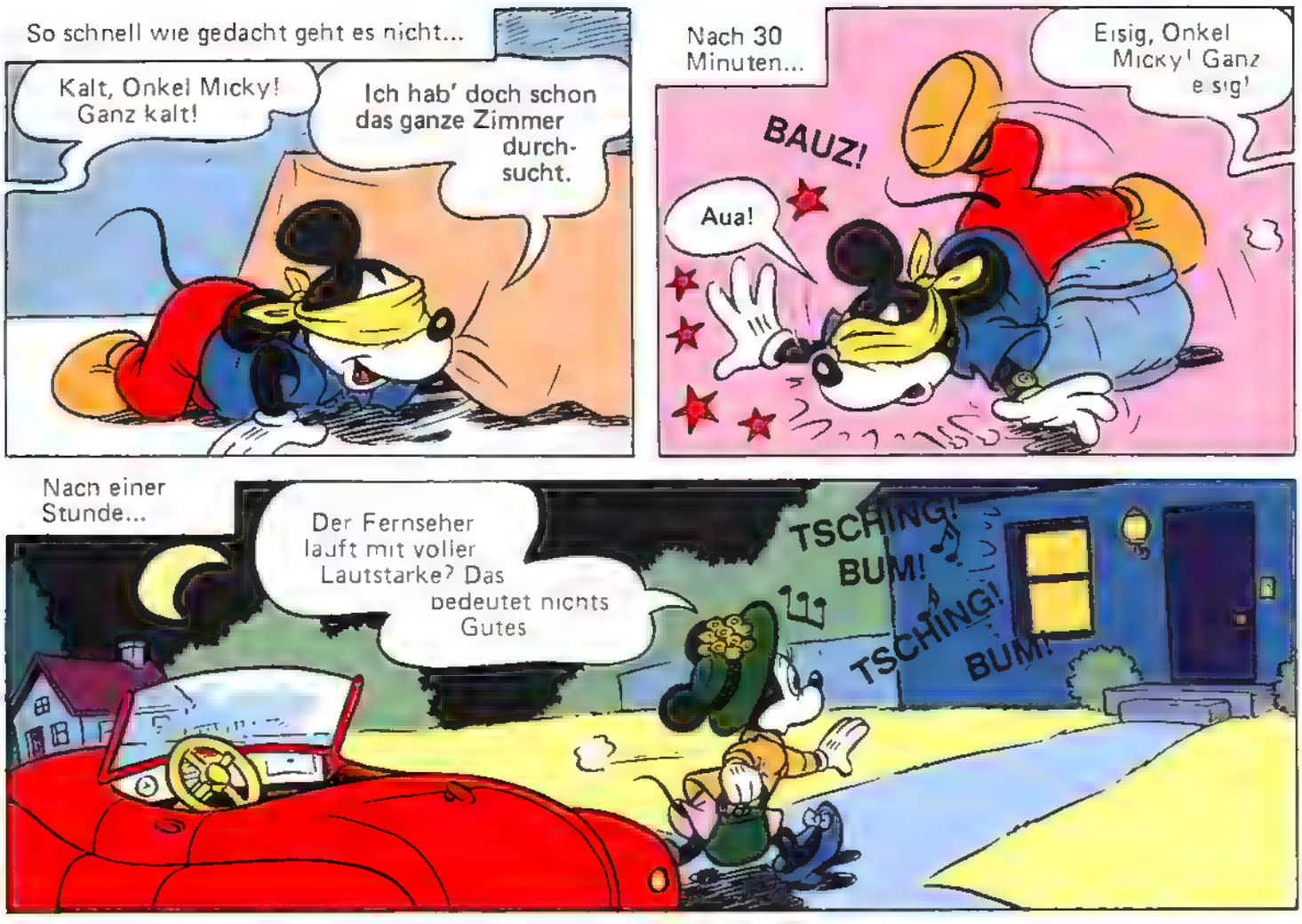
Paßt mal auf! Wir spielen noch ein bißchen zusammen, und dann geht ihr brav ins Bett. Abgemacht?
Au fein!
Dürfen wir aussuchen, was?

Natürlich!
Wie wär's mit... psst, psst...
Ich weiß was Besseres, psst...

Wir würden am liebsten Blinde Kuh spielen, Onkel Micky!
Aber du mußt sein!
Gut!

Damit es nicht zu schwierig fur dich ist, bleiben wir hier im Wohnzimmer.
Komm, ich verbinde dir die Augen!

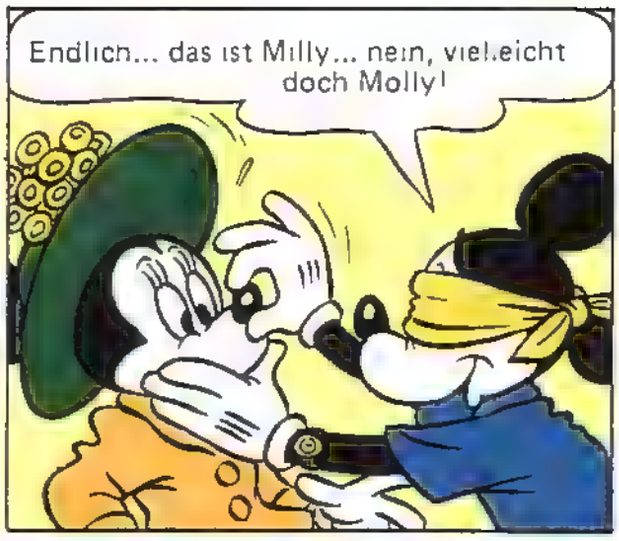

Sobald du uns gefangen hast, gehen wir auch ins Bett. Ehrenwort!
Das wird nicht lang dauern.

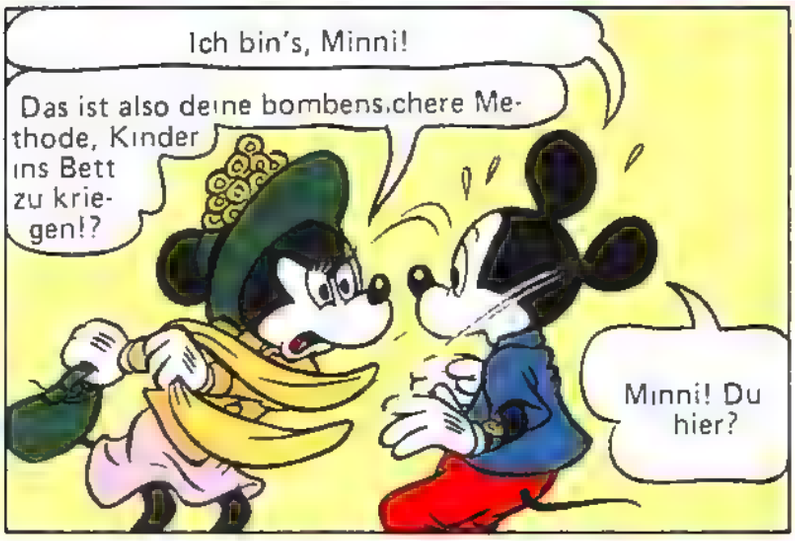


„Natürlich weiß ich, was ein DODGE ist“

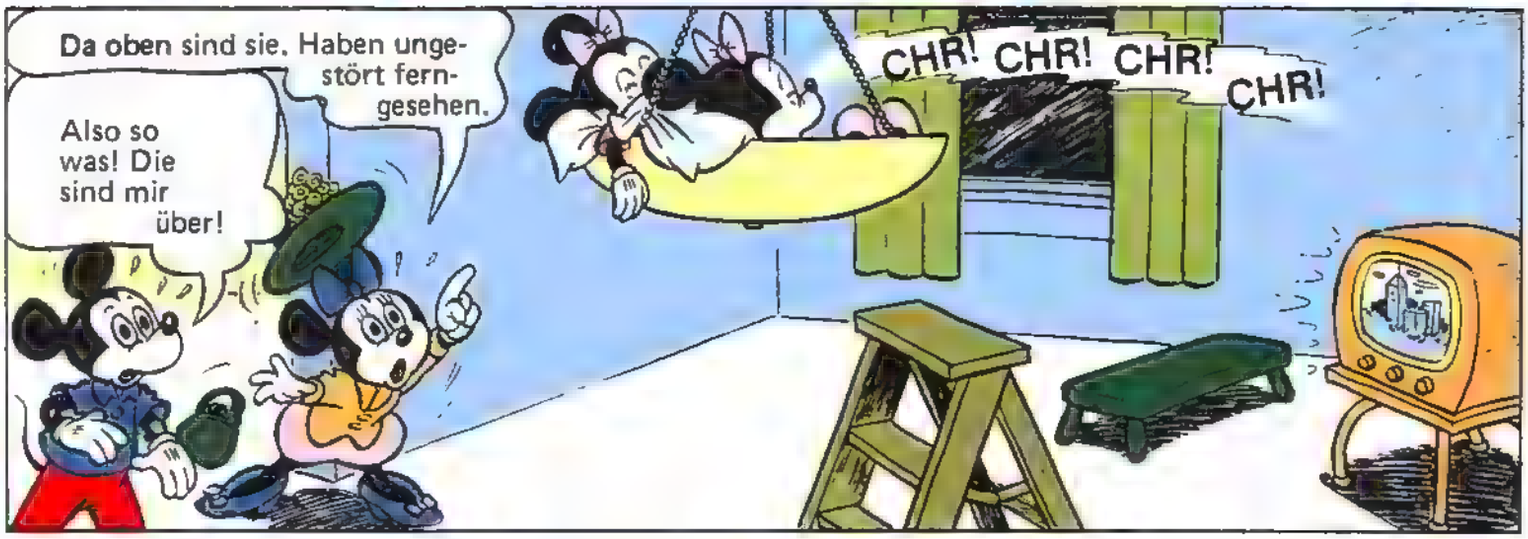
Entdecke die Autos der Welt mit Hot Wheels

Nanu?
Die Stimme ist ganz nah! Gleich hab' ich einen von euch!


Endlich... das ist Milly... nein, vielleicht doch Molly!


Ich bin's, Minni!
Das ist also deine bombensichere Methode, Kinder ins Bett zu kriegen!?
Minni! Du hier?

Die Situation verlangt einige Erklarungen...
Ich hab' mir solche Muhe gegeben, sie zu suchen, aber sie sind nicht da.
Schnarch!
Horch! Ich hor' was schnarchen.


Da oben sind sie. Haben ungestört ferngesehen.
Also so was! Die sind mir über!
CHR! CHR! CHR! CHR!

Spater...
Offen gestanden, Micky, ich hätte das besser hingekriegt!
So? Was hättest du denn gemacht?

Sehr einfach! Ich hatte den Fernseher abgestellt, und damit war' ganz von selbst Schluß gewesen!
KLICK!
ENDE

Hallo Freunde! Wer von uns will nicht groß und stark werden? Jetzt gibt's Fruchtzwerge, die helfen dabei. Mit viel Milch und wertvollen Aufbaustoffen. Deshalb sagen Muttis nicht mehr „nein", wenn wir Fruchtzwerge naschen. Wetten?!

Macht Eurer Mutti 'nen Knoten ins Taschentuch, damit sie beim Einkauf Fruchtzwerge nicht vergißt.

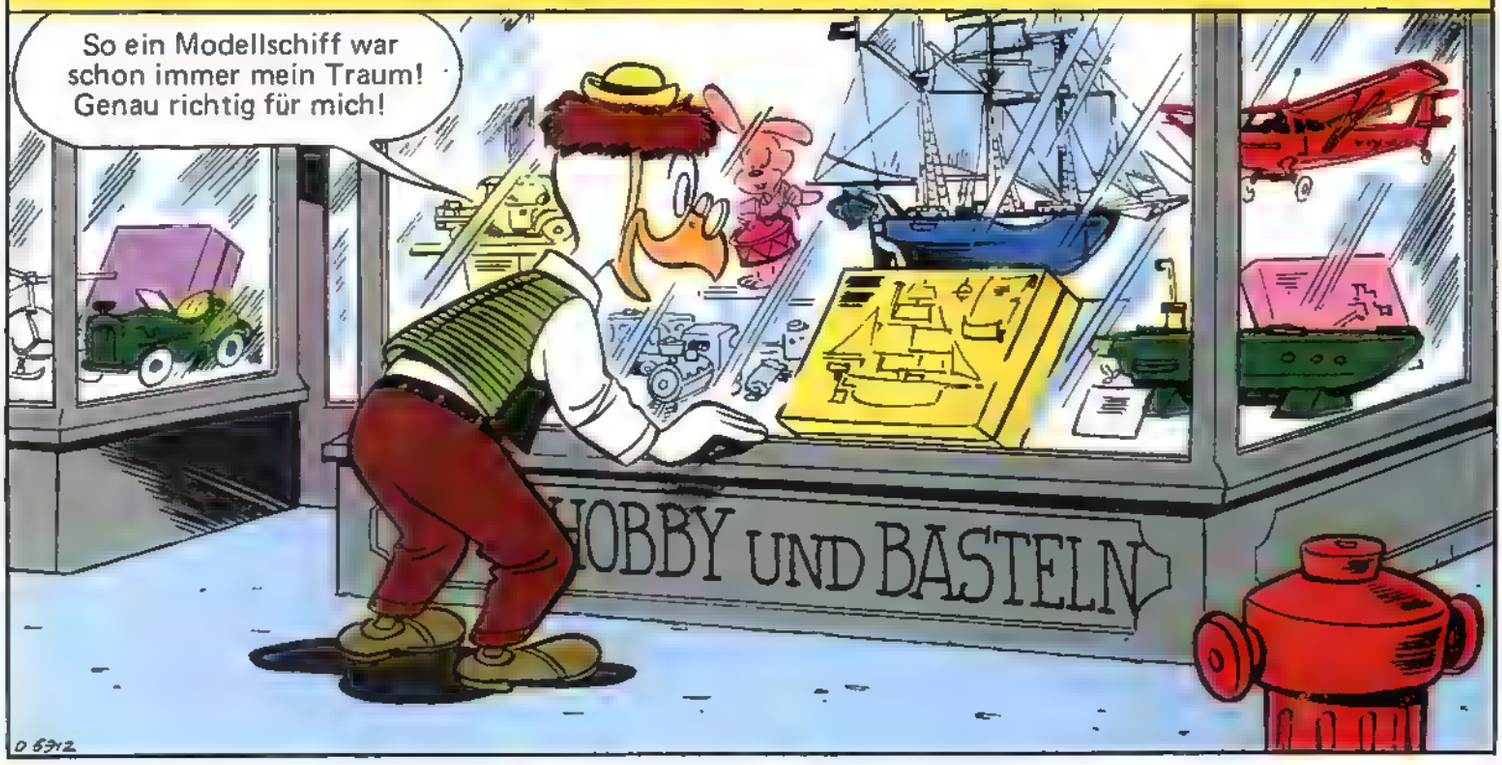
Fruchtzwerge – leckerer Nasch-Quark in 5 schmackigen Sorten: Erdbeere, Himbeere, Aprikose, Ananas, Banane.

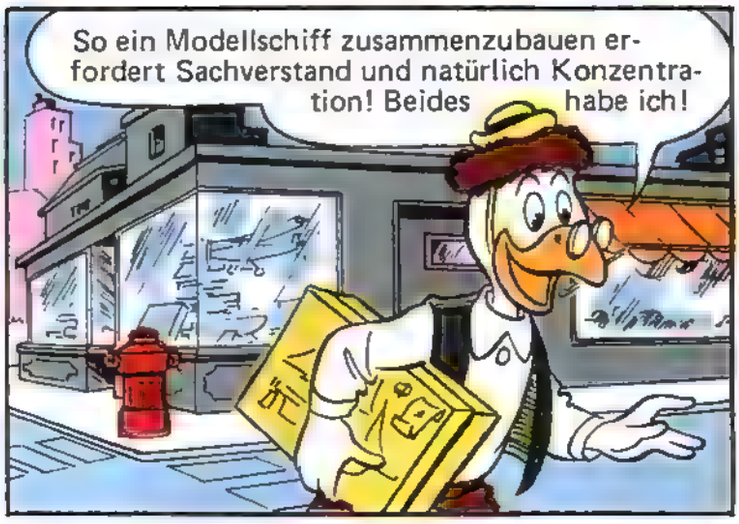
Im Kühlregal

Walt Disneys

DANIEL DÜSENTRIEB

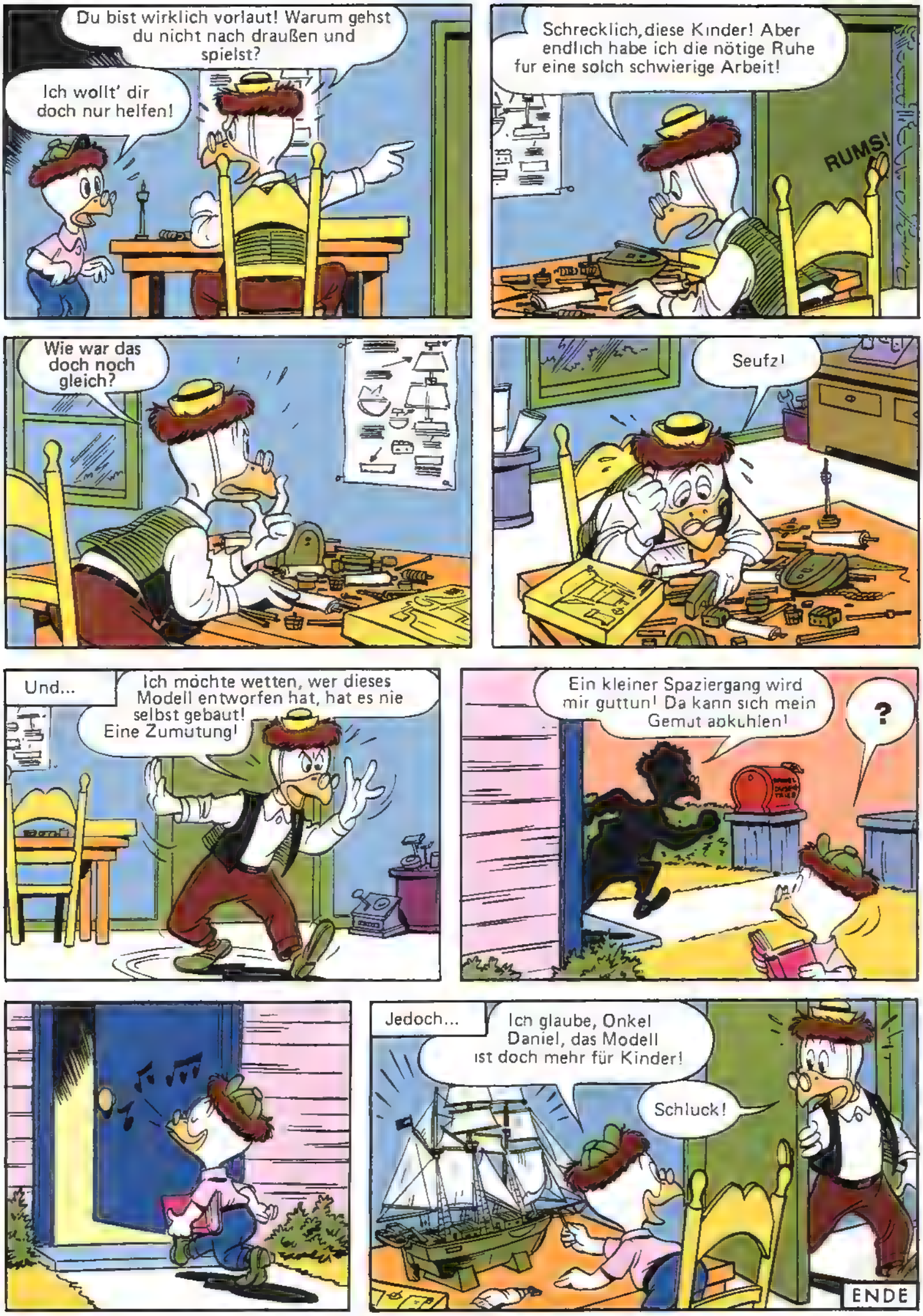
Das Modellschiff





Ereigniskarten und Drehbücher

bringen erst richtig Spannung ins Spiel...



Nächste Woche wird Euer

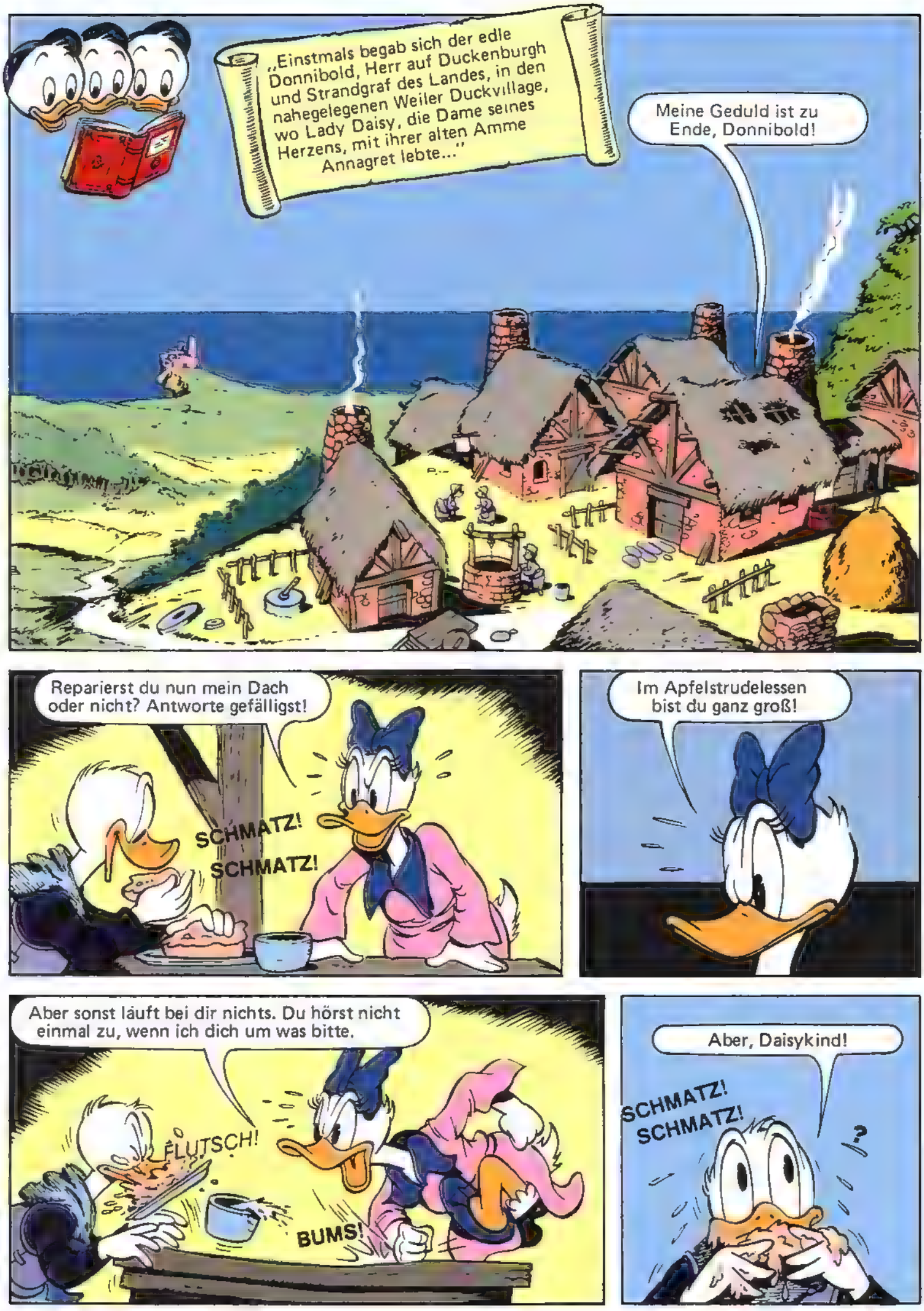
WALT DISNEY'S

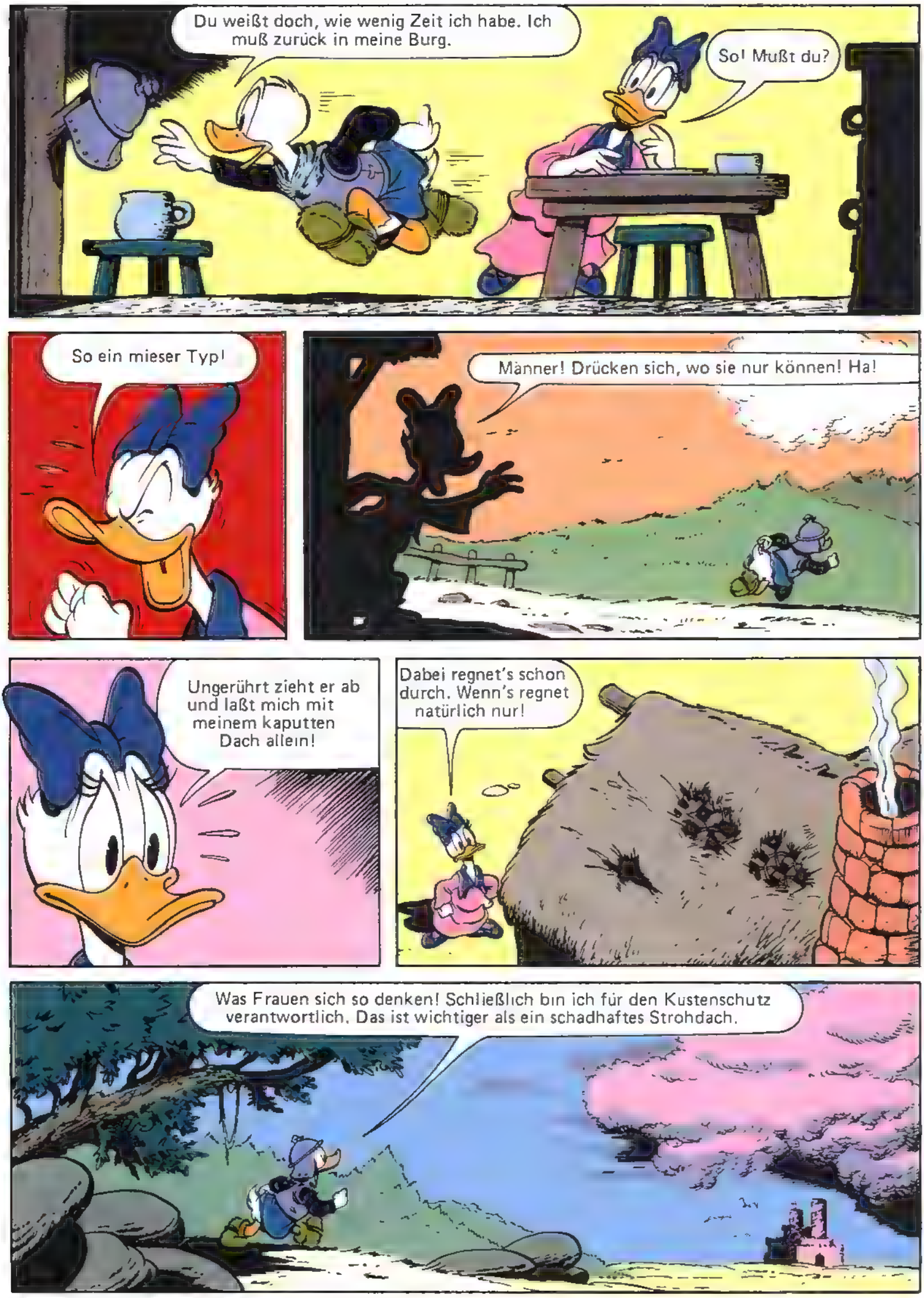
DONALD DUCK

Sir Donnibold von Duckenburgh und die wilden Wikinger

Eine Geschichte aus uralten Zeiten

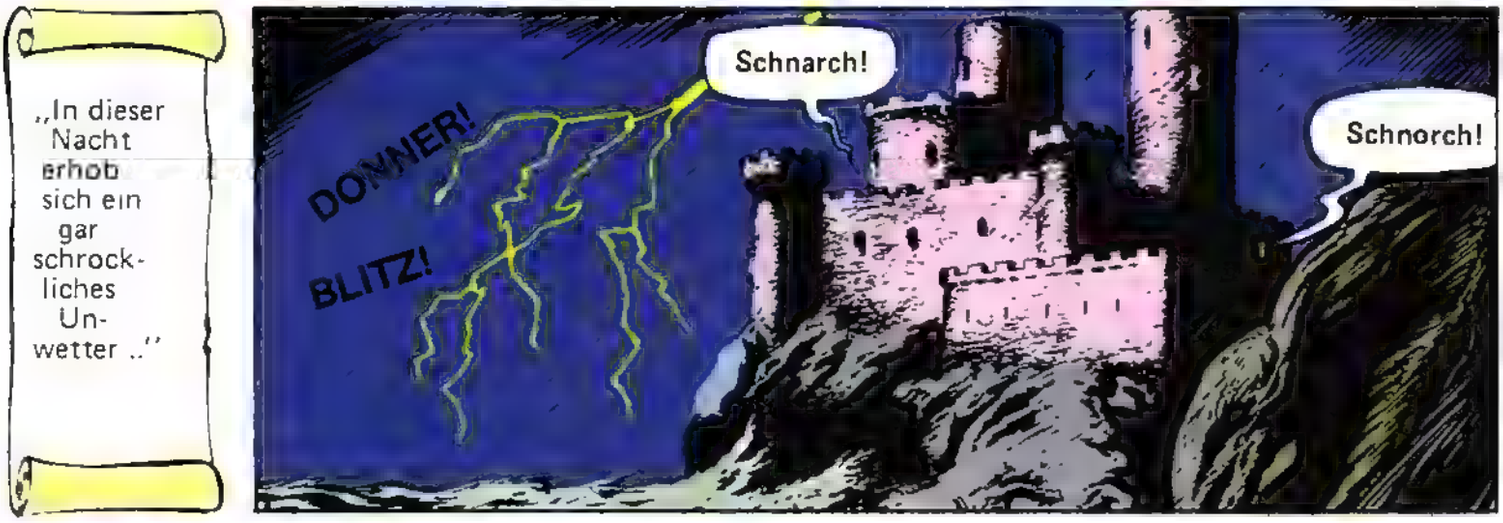
HOLLYWOOD SPIEL komplett!

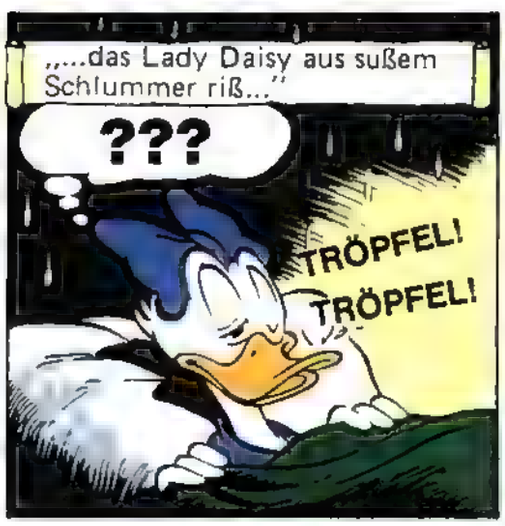

„Einstmals begab sich der edle Donnibold, Herr auf Duckenburgh und Strandgraf des Landes, in den nahegelegenen Weiler Duckvillage, wo Lady Daisy, die Dame seines Herzens, mit ihrer alten Amme Annagret lebte..."
Meine Geduld ist zu Ende, Donnibold!
Reparierst du nun mein Dach oder nicht? Antworte gefälligst!
SCHMATZ!
SCHMATZ!
Im Apfelstrudelessen bist du ganz groß!
Aber sonst läuft bei dir nichts. Du hörst nicht einmal zu, wenn ich dich um was bitte.
FLUTSCH!
BUMS!
Aber, Daisykind!
SCHMATZ!
SCHMATZ!
?



bringen erst richtig Spannung ins Spiel...

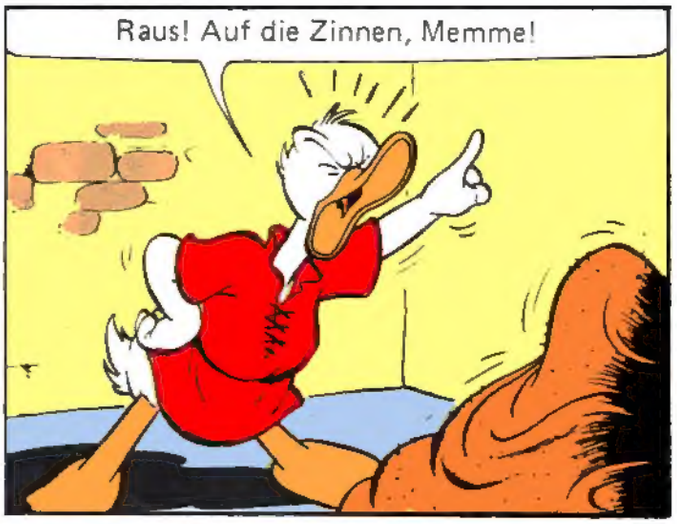
Nächste Woche wird Euer



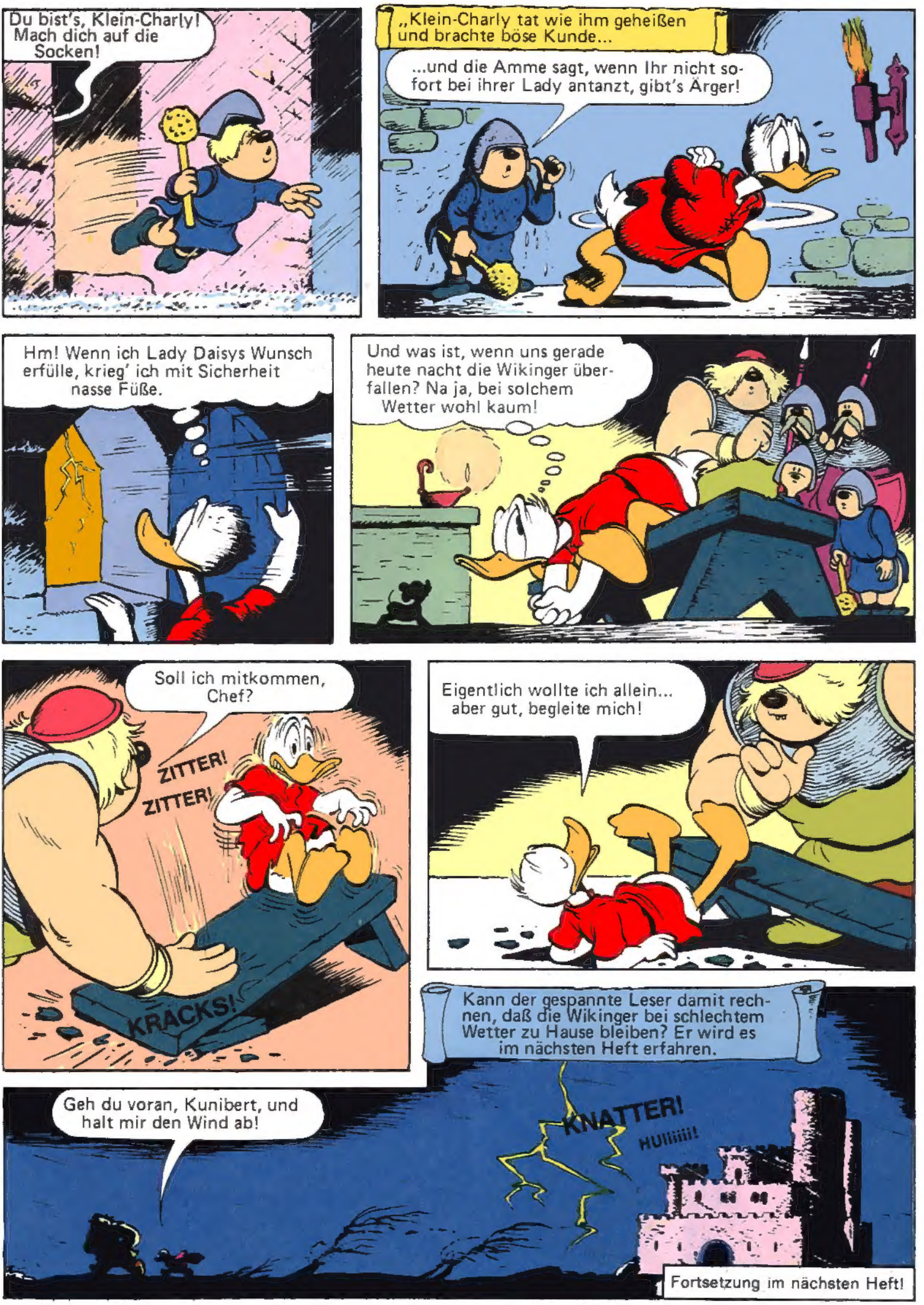


HOLLYWOOD SPIEL komplett!

Geh sofort zu Sir Donnibold und sag, daß ich in Lebensgefahr bin!
Räusper!
Wenn er nicht sofort kommt und das Dach repariert, back' ich nie mehr Apfelstrudel für ihn! Nie mehr!
„So machte sich denn die alte Amme auf und kampfte sich durch Regen und Sturm, bis sie endlich das rettende Tor der..."
„...Duckenburgh erreichte..."
KNATTER!
Es klopft! Mitten in der Nacht? Wer tut denn so was? Und noch dazu bei Gewitter!
POCH!
POCH!
POCH!
Das können nur die Wikinger sein!
Alarm!
Zu den Waffen!
Es ist etwas Schreckliches im Gange, Chef!
Die... die Wikinger?
Ich glaube ja! Laßt mich unter die Decke!
?!



bringen erst richtig Spannung ins Spiel...


Du bist's, Klein-Charly! Mach dich auf die Socken!
„Klein-Charly tat wie ihm geheißen und brachte böse Kunde...
...und die Amme sagt, wenn Ihr nicht sofort bei ihrer Lady antanzt, gibt's Ärger!
Hm! Wenn ich Lady Daisys Wunsch erfülle, krieg' ich mit Sicherheit nasse Füße.
Und was ist, wenn uns gerade heute nacht die Wikinger überfallen? Na ja, bei solchem Wetter wohl kaum!
Soll ich mitkommen, Chef?
ZITTER!
ZITTER!
KRACKS!
Eigentlich wollte ich allein... aber gut, begleite mich!
Kann der gespannte Leser damit rechnen, daß die Wikinger bei schlechtem Wetter zu Hause bleiben? Er wird es im nächsten Heft erfahren.
Geh du voran, Kunibert, und halt mir den Wind ab!
KNATTER!
HUIIIII!
Fortsetzung im nächsten Heft!

Disney-Expreß

Fahr mit ins lustige Leseabenteuer!

© Walt Disney Productions

Total verrückte Erfindungen!

Erfindungen, die eigentlich ernst gemeint waren, stellt Euch dieses Postermagazin jetzt in Bild und Text vor. – Dazu ein großes Raketenposter von Daniel Düsentrieb.

Walt Disneys **POSTER-MAGAZIN** Nr. 6

Daniel **Düsentriebs Rätsel-Shop** Nr. 31

Bekannt für klasse Comic!

Wer diese Ausgabe noch nicht hat, sollte sich aber nun wirklich beeilen, wenn er nicht das Nachsehen haben möchte...

Nr. 3 **GOOFY**

Zorros spannende Abenteuer jetzt als Album!

Dies ist das erste in der neuen Reihe. Mit einer Auswahl extra spannender Geschichten.

Walt Disneys **ZORRO** Nr. 1

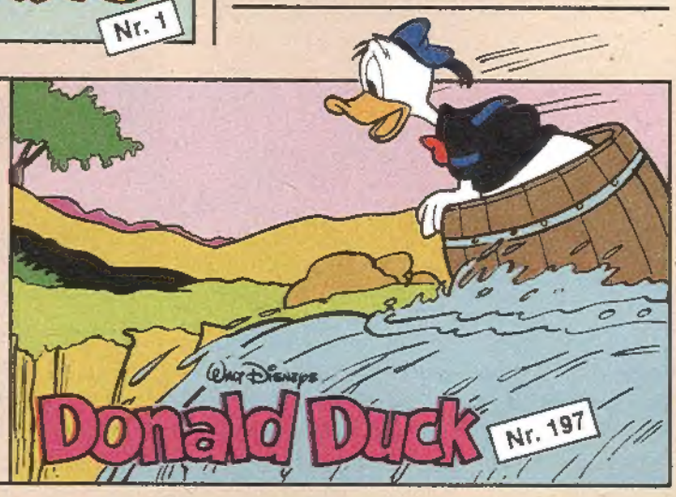
Das kann sich kein echter Donald-Fan entgehen lassen!

Jetzt ist es noch zu haben, das beliebte Sonderheft mit den besonders duften Donald-Geschichten. Nr. 69

Donald Duck Sonderheft

Ist Donald lebensmüde?

Warum, um Himmelswillen, will er sich in dieser Tonne einen Wasserfall hinabstürzen? – Diese und andere spannende Geschichten lest Ihr im neuesten



Walt Disneys **Donald Duck** Nr. 197

Das alles gibt's diese Woche bei Eurem Zeitschriftenhändler

Nächste Woche in Eurer Micky Maus

Mickys SPIELE-ARTION

Stets sorgen unvorhersehbare Ereignisse für die richtige Spannung!

HOLLYWOOD SPIEL

Ja, es sind besonders die Ereigniskarten, die gut gemischt immer wieder für Überraschungen sorgen.
Wenn da einer glaubt, bei ihm liefe alles glatt und er hätte den Sieg bereits in der Tasche, kann er sich gewaltig täuschen. Denn oft will es das Schicksal doch ganz anders, als es im Drehbuch stand. –
Mit den Ereigniskarten und Drehbüchern wird Euer HOLLYWOOD-SPIEL nächste Woche komplett!

©Walt Disney Productions

Weil Daisy wegen Krankheit ausfällt, soll Donnibald das Aschenputtel spielen. Dann geht es in der nächsten MICKY MAUS weiter mit Sir Donnibald und den Wikingern. Ihr erlebt Goofy als Meisterboxer und wie Strolchi in eine heikle Lage gerät...

Mit Super-Gewinnspiel! Traumreise nach Disney-World in Amerika zu gewinnen!

Ab Freitag ist sie da - die neue Micky Maus!